

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

CompuPre #19
Evolyam
9117, s. am
are 59. 19



Karácsonyi akció Karácsonyi SUPER ÁRAK

Árjegyzék 1991. december 31-ig

Fogyasztói ár		Fogyasztói ár	
Commodore 64 alapgép *	13.875,-	EMBADISK mágneslemez	
1541 floppy drive *	15.750,-	5.25" DS/DD	550,-/doboz
Datasette C64-hez *	2.500,-	5.25" DS/HD	900,-/doboz
Joystick 200X		3.5" DS/DD	930,-/doboz
(mikrokapcsolós)	1.000,-	3.5" DS/HD	1750,-/doboz
Joystick QUICKSHOT II.Turbo	1.125,-	NO-NAME mágneslemez dobozban	
Floppy tartó doboz		5.25" DS/DD	400,-/doboz
(DISK BOX)		5.25" DS/HD	600,-/doboz
319 típus — 80 db 3.5"	848,-	3.5" DS/DD	730,-/doboz
307 típus — 50 db 5.25"	750,-	3.5" DS/HD	1.200,-/doboz
318 típus — 40 db 3.5"	750,-	NO-NAME mágneslemez csomagban (10 db)	
320 típus — 140 db 3.5"	1.275,-	BULK 5.25" DS/DD	350,-/csom.
309 típus — 100 db 5.25"	823,-	BULK 3.5" DS/DD	750,-/csom.
Floppytartó 3 db-os	98,-	BULK 3.5" DS/HD	1.190,-/csom.
EMBATEX festékkazetta		Floppy tasak	3,- Ft/db.
FX 1050-hez	500,-	Német/angol nyelvű magazinok	
FX 800-hoz	500,-	64'ER magazin	239,-
DFX 5000-hez	2.750,-	DBMS magazin	
STAR LC 10,-20,NX 1000-hez	400,-	(PC-felhasználóknak)	300,-
CITIZEN 120D-hez	500,-	DrDOBB's magazin	300,-
		LAN Technology magazin	350,-
		POWER PLAY magazin	239,-
		ST-magazin	239,-
		AMIGA magazin	239,-

A megrendelt árut postaköltség felszámításával, utánvétellel szállítjuk.

A *-gal jelzett árukat postal úton nem küldjük.



*Keresse
könyveinket!*

COMPUTERBOOKS

A megrendelő leveleket a következő címre kérjük:
COMPUTERBOOKS, Budapest-13, Pf.: 71. 1253

Személyesen: Budapest, XII.Tartsay Vilmos u.12. 1126
Tel.: 1751-564, 1753-591; FAX.: 1757-929

Ezen a címen számítástechnikai könyvek is kaphatók.

Tartalom

Intro	1
News	2
Előfizetősdi	4
Clue Master Detective (64)	5
Lords of Midnight (64)	7
Eye of Beholder (Amiga, PC)	15
TökösMákos	24
— Demo Demon	
— Dir Master	
— Sim City	
— Rugby Manager	
— Emlyn Hughes' Soccer	
— Hypaball	
— Skate Rock	
— Usagi Yojimbo	
— Piracy	
— Thunderbirds	
Elsősegély	27
Adventour (64, Amiga, Plus4)	28
— Robin of Sherwood	
— Swiss Family Robinson	
— Néhány QUEST	
— Zak McCracken	
Plus4 sarok (Plus4)	28
— Erik the Viking	
— Flash Gordon	
— Inkák kincse	
— Piedone Adventure	

Olvasói hirdetések

CoVboy Posta

Épp ez jutott eszünkbe...

Szokás szerint üdv mindenkinek, aztán nincs is több bevezetési cécó, mert most éppen nagyon sok dolog jutott az eszünkbe.

Mindenekelőtt megjelent a CoV Évkönyv '91! Nem "nemsikére megjelent", nem "meg fog jelenni", hanem így: megjelent. Masszív 204 oldal (ha beleszámoljuk a borítót is), a borítón nagy vigyorgó tehénnel. Van benne minden, de most inkább nem részletezzük, mert a múltkor már leírtuk, mi az a "minden". Sűrű elnököseket kérünk mindenkitől, hogy majd fél évig késett, de most már tényleg megvan. Természetesen még van belőle, tehát mindössze 249,— Ft csokken történő befizetése esetén rögtön küldhetjük is (csokket is tudunk küldeni — ez egy unhrvzáls újság)

Ha már úgyis csokkezzük, akkor esetleg rögtön felhívánk, a figyelmet arra, hogy most meglepetés gyanánt színes melléklettel jelentünk meg: egy újabb rózsaszín csokkre bukkenhetsz valahol az újságban, amelynek use-olásával soha vissza nem térő lehelőség csillen fel előtted: mindössze 600,— Ft fejében nyerhatsz egy IBM PC-t és egy '92-es CoV-előfizetést. (Részletesen ld. a 4. oldalon.)

A 600,— Ft-ból valószínűleg már kiderült az is, hogy jövőre ismét kínos dolagra kényszerülünk: kénytelenek vagyunk januártól 68,— Ft-ra emelni a gyönyörű 36 oldalas CoV-ok árát. Ez valószínűleg elég kellemetlenül érint mindenkét, de nem mi tehelünk róla: sajnos idén is már két papíráremelés volt és jövő év elejére is újabb viharfellegeket jelez a nyomdai meteorológia. Igazán sajnáljuk, de sajnos árat kell emelnünk. Viszont ígérjük, hogy azonnal az eredetire csökkentjük az árat, mielőtt —30%-os lesz az infláció...

Kellemesebb témára térve a szót: remélhetőleg senki sem felejtette el, hogy a következő szám **dupla terjedelemben** jelenik meg (CoV 20-21 együtt). Arról már rég beszéltünk, hogy könnyelmű kijelentéseket tegyünk a megjelenési dátumokról, da mivel legkésőbb december 10-ig lehet átadni a HELIR-nak azokat a számokat, amelyeket még idén az utcán óhajtunk látni, továbbá különféle számítástechnikai rendezvények is lesznek, tehát mindenképpen igyekezzünk addigra megjelentetni. (Ha ezen számunk jelenne meg december elején, ekkor tudjuk mindenkitől, hogy nem ezt gondeltuk dupla számnak...)

A téglalapunk mindjárt elfogy, pedig még annyi mindentől akartunk beszélgetni. Nem baj, a dupla számba dupla méretű Intro helyett inkább egy dupla méretű eszmefuttatás következik a CoV-ról, jövőbeni terveinkről meg egyéb csintalanságokról. Ennyi elég is lesz nyitásnak, már emügy is rég a dupla számot kellene csinálnunk.

Addig is itt van egy CoV 19...

Commodore Világ (újságazzerú dolog, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Feladó kladó: Rucz Lajos, Kiss László

Felölőtlő azerkesző: CoVboy

Címlapterv: Kovács József

Grafika és tehene: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt

és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVaneK úr

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet énni bennünket a COM-WARE Kft,

1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0868-0808

Pátrla Nyomda

Felölő vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Adventure/RPG

64, Amiga, PC

Mindjárt az elejére egy találos kérdés győztes kalapja van, rendkívül jóképű, kevés kivétellel effektlíve marhasággal beszél és a Lucasfilm szokott róla hozni filmet, hol játékot készíten — na ki az? (Hopp! Hát ez én vagyok — CoVboy) Természetesen Indiana Jonesról van szó. Akik kiállják boldogok lehetnek, akik nem, azok is, mert a kalapos ló közt ismét visszatér számítógéppunkti megjeleni a sorozat negyedik része, **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** címmel. A játékban különösebb újdonságot csak a finesszege jelent, egyébként ugyanazt a jól bevált szerkeztőt használták, amit már sikerre vitt az **INDY 3 ADVENTURE** és a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND** (a többiekéről nem is szólva). PC-n ismét külön VGA és EGA-verzió került piacra, az Amiga-változatot természetesen az előbbiből ültették át. Akárcsak a 3. rész esetében, a kalandjaitokkal párhuzamosan elkészítették a hasonló című 'sokkal inkább arcade, mint adventure'-változatot is. Ezt nemcsak 16-bites gépeken, hanem 64-en is forgalomba kerül. Elég lehangolóan tartjuk, hogy 64-en megint csak arcadit kapunk: Lucasfilmék igazán csúszáhamának még egy pár ZAK vagy MANIAC MANSION-szerű dolgot! Sajnos úgy tűnik, már nem látnak üzletet benne.



Amiga, PC

Még mindig Lucasfilm: valamikor régebben már hírt adtunk róla, hogy bőszen készítik a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND II** részét is. Hal Yikes (vagyis megjelent) A szellemhalózó visszatér — **LECHUCK REVENOE!** Egyelőre még csak PC-verzió van, de libruárban az Amiga-tulajdonosok is boldogan mészolhatnak majd (szellem)kalózpéldányukkal. Valószínűleg senkinek nem fog különösebb meglepetést okozni az az info, hogy újabb címeres ökörségről van szó, maximum a lökételesített szerkesztő (a telített lárgyalak ikonok mulatója) okozhat



ELVIRA II: boldogan retteghetünk tovább

egy luró azomóldókemelését. Jövőből rémületos lesz, mert az biztos, hogy leírás is fogunk róla csinálni. Azt mondjuk nem ígérjük, hogy a német nyelvű verzióról (bizonyos előzetesekkel visehelünk az olyan nyelv iránt, amit a végére lesz az ígét és olyan szavakkal képes produkálni, mint mondjuk 'Landwirtschaftsaufsichtung'), de most majd igyekezünk, hogy ne 11 óráig legyen... (Legalább 30 írás!)

Amiga, PC

Az Accolade a **SEARCH FOR THE KING**-gel már megmutatta egyszer, hogy ugyanolyan kellemes kalandjaitékokat tud prezentálni, mint a szimulátorokat. Ugyan a játékról allandóan egy konkurrens cég lezser ruhás hőse jutott eszünkbe, mindenesetre nem nélkülözött bizonyos egyéni stílust. Ezt valószínűleg sokaknak jelent örömet, hogy Les Manley kalandjai tovább folytatódnak a **LOST IN LOS ANGELES**-ben. A színhely a napfényes Kalifornia lesz. Hallgatva az idők szavait, a programozók effektlíve az előző rész EGA kinézetét és a VGA-kényes PC-k grafikát adottságaira alapozták a játékot (de az is lehet, hogy nem akartak lemaradni a konkurrencia **LARRY** 5-je mögött). Ezenkívül PC-nél nem árt, ha a leendő játékos SoundBlasterrel is rendelkezik, mert a zenét aláfestéssel szolgáltató felfelt Beuch Boys-számok az internal speakeren esetleg nem fognak olyan nagy audio-élményt nyújtani...

Amiga, PC

Még mindig Accolade, még mindig adventure, de most a könnyed amerikai 'high life'-loma helyett egy kissé súlyosabb — horror. Egyelőre Amigásnak vagy 64-esnek sem okozhat problémát a kérdés megválaszolása, hogy ki becéznek 'Horrorlánylány'-nek (Hál

én a balesetnőmet, de csak akkor, ha nem hallja — CoVboy) — Jorreszetesen a szép (?) Elviráról van szó. A **MISTRESS OF THE DARK**-ol követi a 2. rész, ami a **JAWS OF CERBERUS** címmel viseli és csakis éjtélt, olajozatlan ajkák mellett ajánlatos játszani vele. Az első részből ugyan nagyszerű 64-es ábrák készültek, de a második 8-bites verzióját egyelőre még nem érkezett meg. A PC-seknek és Amigásoknak tehát kellemes retteghet, a 64-eseknek pedig Darvas Iván-szonokkal ('Vágytóm, s én meg-jövök, hogy hi vársz nagyon...') kívánunk

Amiga

Nem sokaknak jelent majd újdonságot, de eddig minthát a fejünkben a **FUTURE WARS** és az **OPERATION STEALTH** által közelebbé vált francia Delphine cég megjelentette immáron harmadik hasonaszabású opuszát, ami a **CRUISE FOR A CORPSE** nevet viseli. Mivel a nyomozású már legalább három hónapos, többet valószínűleg nem is kell mondanunk róla — mindenki megnézi ott ott. Egyébként szerény véleményünk szerint ez sikerült idáig a legjobban és ne okozzon senkinek meglepetést, ha hirtelen felmúlásból elkövelünk róla egy leírást. Apró: ha már úgyis Delphine-nél tartunk, akkor a PC-seknek megjegyezzük, hogy bármilyik épkézláb BBS-ből (vagy hazai swappból) lehívható a **FUTURE WARS** PC-ábrákra is.

(64?) Amiga, PC

Néhány kellemes hír az RPG-rangonoknak egy bizonyos SSI nevű hártájából: azonkívül, hogy gőzerővel teljeszik az **EYE OF THE BEHOLDER 2** részét, folytatják a **Forgotten Realms** (**POOL OF RADIANCE** és társai) sorozatukat is: a 4. rész a **POOLS OF DARKNESS** nevet viseli és ismét a jó öreg Phila városából indul. Na most akkor egy kicsi irdeklvesség, az SSI valamelyik munkatársa egy magazinban arról regelt, hogy a játékok csak 16-bites gépeken akarták forgalomba hozni. Tessék? Ez mondjuk érthető lenne abban az esetben, ha a kivételzéssel ántétek volna arra a silyusra, amit mondjuk az **EYE OF THE BEHOLDER** képvisel — de a **POOL OF DARKNESS** ugyanígy a szerkeztővel készült, mint az előző! Azonkívül a 8 bites játékok eladásra még mindig nagyon kellemes mértékben gyarapítják az SSI számláját, tehát szemléljük az a ligua éppen rossz napot fogott ki és a 64-es RPG-őrültek is buzgón készíthetik a kockás ('Négyzetelő...') — CoVboy) lütelével az új dungeonok tellékepezéséhez.

(64?) Amiga, PC

Az egészen lazasz-rangók mintha bizonynyúl teznátni mosollyal veszik ludomáit, hogy lenyegetően tiompólyog teléjük az ultimát **ULTIMA VII**. Valószínűleg ez lesz az a játéksorozat, amelyet az Origin az időszámítás végéig vagy az emberség kuszulásátig fog folytatni (vagy amennyit előbb behövelkezik — a kedő nem zárja ki egyinst.) A hetedik rész csil

MONKEY ISLAND II: Guybrush léttán minden jobb érzésű ház romba dől



Igo-világó kivitelezése már csak nyomokban emlékeztet az elsőre — egyébként minden maradt a régi. Az Origin is ezzel utol a jónépel, hogy csak 16-bites verzió lesz, de ha emlékeztünk nem csal, akkor már a "Harris próféta" (ULTIMA VI) ügyében is ilyen dumával jöttek. Aztán egészen "fűtőfűtő" 64-es alitrattal szentekedtek be a piacra. Mindenesetre a minden bizonnyal nyakunkba szakadó ULTIMA VIII-at a változatosság kedvéért igazán kitörőhatónak valami más néven is! (Például BETLIMA I vagy valami ilyesmi)

Amiga, PC

Mivel tisztában vagyunk vele, hogy galaktikus magazzinunkat az embesség legnagyobb gondolkodói is odnadással forgatták, rájuk is gondoltunk: nekik egy kis Siera. Egy bizonyos leher nylonöltőnyt viselő úriemberről van szó, akinek becsületes neve Larry. Larry Laffler, A LARRY 3. után következő LARRY 5. bizonyos irányérzeteket kelthet a felsőfokú matematikai végzettséggel rendelkezőkben, de aki már játszott egy Al Lowe-féle játékkal, annak ez abszolút nem okoz meglepetést. A beszélgetés kétórátmú **PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK** alettmel ellátott részben hősnök (most már hősnőnk is) az után nyomoz, hogy vajon mi történthetett a LARRY 4-ben. Most nem viccelünk — lőnyleg erről szót a játéknak. A kivitelezés egyébként már a legújabb, **SPACE QUEST 4-nél** és **KING'S QUEST 5-nél** használt szerkesztővel készült, így a PC-sek (majd az Amigások) VGA-ékkorsággal szemlélhetnek.

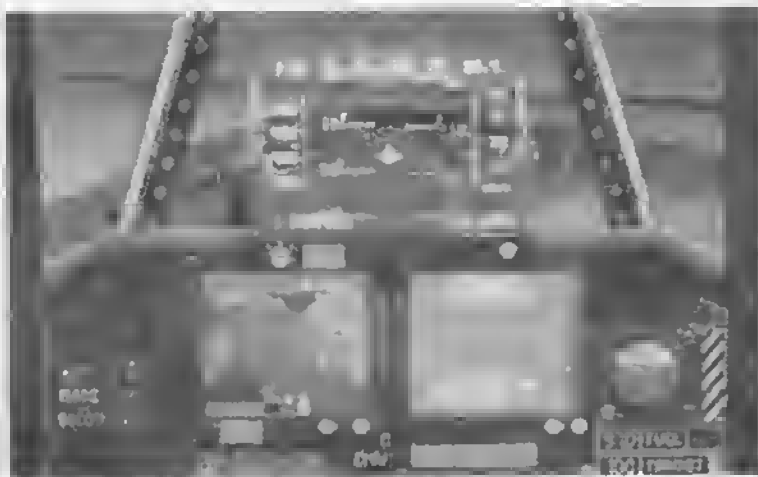
Amiga

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer nagy-szerű 3D kalandjáték, amit úgy hívtak, hogy **CADAVER**. Mivel bármelyik lantasy-játékos egyszer már úgyis felonta a lábát az élvezetből, amikor a játékkal játszott, most tovább lonogathat. **PAYOFF** címmel jelenik meg a "folytatás", amelyben az első részben megismert 5 szint után további 4 szintet kóborolhatunk be a derék törpénkkel.

Amiga, PC

Talán az idősebb 64-esek még emlékeznek arra a ma már kővéletnek számító soklemez-es Interplay-játékra, ami a **LORD OF THE RINGS I-II-III** címet viselte. A "Gyűrűk ura"-lőma úgy látszik megért még egy kört a cőgnök, mert a játékok most ismét kiadták, ezúttal 16-bites gépekre. Az eredeti trilógia történetét teljes mértékben követő sorozat tagjai most nem együtt, hanem egyenként dobják piacra (az eredeti, könyvek szennő bontásában) addig a **VOL 1: THE FELLOWSHIP OF THE RING** és a **VOL 2: THE TWO TOWERS** jelent meg, de mire ezt leírjuk valószínűleg már piacon lesz a harmadik rész is (**VOL 3: THE RETURN OF THE KING**). Minden játék hosszúas — egyébként az **EYE OF THE BEHOLDER** is emlékeztető — introval kezdődik, amit az előzményeket mesél el, a játék megvalósítása pedig a **TIMES OF LORE**-i időz.

▷ **PAYOFF: újabb 4 CADAVER-szint**



Szimulátor/Stratégia

Amiga, PC

A **FIGHTER BOMBER** sikere után tovább garázdálkodik a szimulátor kategóriában az Activision. **HUNTER** néven forgalomba hozott játékok egészen meglepő csemegé a vektoralikával készült szimulátorok körében. A játékokban folyó hadviselésben ugyanis az összes elképzelhető aszraztöldi-, vízi- és légi alkalmazhatósággal (tank, motorcsónak, helikopter) támadásba lendülhetünk a célpontok megsemmisítéséért járó kreditekért. Az ugyan nem teljesen világos, hogy vajon melyik hadsereg rendszeresített sorában "windsurf" nevű hírcsőzt, mindenesetre egy ilyen is meglovagolhatunk. Erősen hiányoljuk viszont a játékból a tofőreket, amelyek tudvalevőleg a gépesített alakulatok leghatékonyabb szállítóeszközei közé tartoznak.

Amiga

A szimulátorok manapság kicsit túlzottan is divatba jöttek; még a **RICK DANGEROUS** és **SWITCHBLADE** révén megismert Core-nál is heveny vektormagrába ringatták magukat a programozók, amikor kiizzadták magukból a **THUNDERHAWK** névre hallgató helikopterszimulátort. Szép, szép, de ebben a szimulátordőmpingben semmi újat vagy jobbát nem tudtak nyújtani ezzel a játékkal — ha csak azt nem, hogy a műszerfal sokkal egyszerűbb, mint a többi hasonló jellegű programnál. Ez meg nem jelent különösebb előnyt.

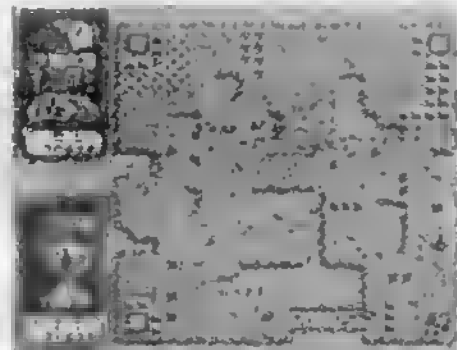
Amiga, PC

A VGA-s PC-kkel rendelkezők már majd egy éve repkédhetnek a **WING COMMANDER** ben azokkal a barátságosan műtűrűkkel, amelyek rendszeresítése mililitárstábéknál úgy kábé ezer

év múlva várható. Az Origin már készíti a második részt (további barátságosan műtűrűkkel), valamint műsorszűnet idejére piacra dobta az első rész Amiga-atrattát is.

Amiga, PC

A nyugatnemet **Line!**/**Runware** koprodukció valami egészen eredeti dologgal rukkolt elő, amikor piacra dobta a **TRADERS** c. játékot. A "Kereskedők" egy érdekes mixtűrűje a szűlőégi- és manager játékoknak, elég egyszerű (ámde bőtpados) grafikával. Ezenkívül típus családi játékok: egyszerre akár négyen is játszhatnak vele.

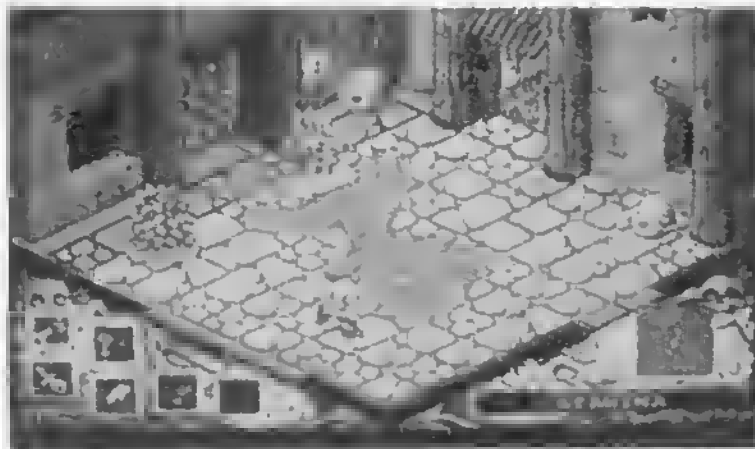


Amiga, PC

Nyilvánvaló, hogy ez a News-rovai sem túlhat el anélkül, hogy ne ofenőnk szót a szimulátorok koronázatlan királyáról, a **Microprose**-ről. Természetesen ők is új dolgokban mesterkednek: egyrészt **F117-A NIGHTHAWK** néven új repülőgépszimulátoruk kerül piacra, amelyben egy újabb "Lopkodó" nyugébe pattanhatunk. Pontosabban ez ugyanaz a "Lopkodó", amelyet a **STEALTH FIGHTER**-ben betepűlletünk, lévén az **F117-A** az **F-19** néven rendszeresített gép prototípusának gyári sorozatszámú. Úgy látszik, egy témáról nem elég egy bőrt lenyúzni... Egy másik Microprose-fejlesztés eredménye egy mission disk az **F 15 STRIKE EAGLE II**-höz, az **OPERATION DESERT STORM** nevéből már mindenki kitalálhatja, hogy a küldetésekben az Öböl-háború eseményeit élethűen át a monitor képernyője előtt. (Vajon miből élne szegény Microprose, ha mondjuk véletlenül Szaddam Husein győzött volna?..)

Amiga, PC

Az Electronic Arts az autóversenyek kedvelőinek kedvezkedik a **MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE** c. szimulátorával. A **TEST DRIVE/HARD DRIVEN** keverékre emlékeztető program ugyan egy sima autóverseny, ami főleg a gáztaposásra és a kormány rángatására helyezi a hangsúlyt, viszont autóversenyek eseményeire meglepő újdonságként szolgál a külső nézetű képek (autó mögött, autóból, helikopterről, stb.) és az autóverseny típusa választásának lehetősége.



De az dudel Először is sinézást kérünk hogy most már a belveken is egész oidsas reklámokkal traktálunk, de a borítókát részint megvetták különböző cégek, részint meg CoVboy nem volt hajlandó lemondani a B3-ról. Valahol viszont nem ártana meggyerázatot adnunk arra, hogy mit keres már megint egy rettenetes rózsaszín csekk az újságban. Természetesen ez nem mára, mint az 'előfizetési csekk'-mániánk legújabb felvonása. Ez alkalommal most kivételesen nem a már legendássá váló 'CoV Évkönyv '91 előfizetési'-csekkről van szó (de még vannak olyanok is, azt is tudunk küldeni!), hanem egy teljesen új és az eddigieknél még sokkal csodálatosabb lehetőséget biztosítunk számodra. Ez természetesen nem más, mint a

CoV '92-es előfizetése

Igen. Ez igaz. Jövőre sem meneküdhök meg a CoV által nyújtott megszervezettől! Jövőre is lesz móka, vidámság, kacagás és természetesen tehetség. (Sőt, talán még játékleírásoknak is tudunk helyet szorítani!) Nyilvánvaló, hogy Te sem maradhatasz ki abból a lehetőségből, hogy előfizethessz rá! Ezért Neked (caakls Neked!) síhelyeztünk egy gyönyörű szép csekket a moatanl számunkban, amelyre mindössze a nevedet és a címedet kell OLVASHATÓAN ráírnod és jövőre kilenc (azaz egy dupla szám esetén nyolc) alkalommal ez a szerencse ér, hogy a postaládában értékes holmirs bukkansz — az új CoV-ra.

Igaz, hogy a csekkben drazelgő '600,— Ft' felírat az első látásra válasza-rententhetettől, hogy elszárgulj a legelső postahivatalba, ahol feldhatsz a pénzt — de gondolj csak az alábbiakra (ha nem rettentől vissza, akkor nem kell aemlire gondolni, csak nyugodtan szárgulj a posta irányába):

- Életed sávrrá válna '92-ben, ha nem lennél biztos abban, hogy a következő CoV boldog tulajdonossal között lesz;
- Nem kell állandóan az újságoshoz rohanganl — az első között kszod meg az új számokat;
- A postakóhságet ml álljuk;
- Ha pénzügyminiszterünk tovább szórakozik azzal, hogy leértékalgetl a forintot, akkor ez még nagyobb lntláclót és újabb áremelést eredményezhet — természetesen az az előfizetőkre nem vonatkozik, ók akkor is a régi árán kapják a CoV-ot;
- Mókás dolgokban vehetsz részt (ezekről majd később);
- Nem is olyan sok pénz az a 600,— Ft...

Nyilvánvaló, hogy az elmondottak máris egész más színben tüntetik fel a dolgokat és a szemedben lobogó chókéhséggel indulaz a posta szárnyára bocsátlani ezt a jelképes ósazeget. (Köszönjük, hogy olvashatóan lrtad rá a nevedet és a címedet!) Mivel már úgyis visszajöttél, gratulálunk a gyorsaságodhoz: a jövő évi előfizetéseket csak 1992. január 15-ig áll módunkban elfogadnunk (év

közbenl előfizetésre nem lesz lehetőség), de mivel Te még '91-ben feldtsd a pénzt, ez Téged úgysem érdekel már. Te már biztos szenvedő alany lesz az alábbi mókáinknak:

- Természetesen olvashatsz a jövő évi CoV-okat, ami már elég mókásnak ígérkezik;
- A december 31-ig beérkező előfizetések feldől közül néhány emberrel azt játszuk, hogy visszaküldözgetjük a pénzüket és jövőre az a katasztrófa sújtja őket, hogy ingyen kapják a CoV-ot. Mivel a '91-es előfizetőink már az előző CoV-ot is caekkmelléklettel kapták, közülük már húszan elég furcsán nézettek a postásra, smint visszahozts a pénzüket — de a mókás tovább folyk és minden vágyunk, hogy még legalább húszat visszaküldhessünk.
- Néhányan a szemünkre vetették, hogy mlg más újságok Amigákat és 64-eseket aorsolnak ki az előfizetőik között, ml a 'soha-meg-nem-jelenő-Évkönyvvel' szúrjuk ki az olvasóink szemét. Rendkívül mókásnak ígérkezik az, hogy a '92-es előfizetőink között nem sorsolunk ki sem Évkönyvet, sem Amigát! Amigánk sajnos csak egy van és ml azegénysék vagyunk ahhoz, hogy egy újat vegyünk...
- ... ellenben van egy teljesen felesleges unIntelligens számológépünk, amhől minél előbb meg akarunk szabadulni: az áll a dobozán, hogy ez valami 286-os alapú, PC-kompatibilis ketyere, 1 Mega mamórlával, 40 Mega winchesterrel, 1.2- ea drive-vel, de lehet, hogy van benne egy 1.44-s is. Aztán van benne még valami VGA-kártya is és a bajokat végképp betetézli egy monitor. Na, most ez itt csak foglalja a helyet nálunk (még ki so bontottuk), szóval minden vágyunk, hogy az 1991. december 31-ig beérkező előfizetőnk egyikenél ezt a pakkot otffelejthessük! Aztán nyuglódjón vele tovább ó...

Hát ennyi. Igazán nagyszerű lenne, ha jövőre is az előfizetőink sorában látnánk Téged. Mindenesetre annyit ígérhetünk, hogy jövőre is lgyekezni fogunk.

Fizetett hirdetés

A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára:

C82A — VIZ (utántöltős) / Mission CX-13 / Beat Ball / Rod Land / Dizzy Panic / Coalminer / Grid / Last Fighter / Einstein
C82B — North & South (utántöltős) / Bodo Illiger Soccer / Tropex / The Crypt / Beauty Beast / Scorplon 2 / Speedball 2 / Stone
Edge / Betrayal / PP Hammer / Lethal Zone Pro / Armada Pro
1 kollekció ára (30 perc): 350,— Ft. 2 kollekció (60 perc) 1 db. 60 perces kazettán: 500,— Ft. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétetl postázzuk! Az eddig meglévő kollekciókról felbetyegzett borítókért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacsereöljük!
Az itt látható és az előző számokban közölt kollekciók megrendelhetők C64-re CSAK KAZETTÁRA a 64-SZOLG címen:

'64-SZOLG' 2030 ÉRD Pf. 4

Clue Master Detective

Azen 64-es olvasóink, akik állandóan azért alógedetlenkednek, mert túl kevés a CoV-ban az olyan leírás, amit a kazettások is használhatnának, időről-időre tippekkel szelgálnak, hogy milyen játékokat kellene leírunk (hó! Istennek!). A legtöbb ilyen tömjű kérdés — a WIZARD WARZ után — a Laura Genius '80-es programjával, a CLUE MASTER DETECTIVE-vel kapcsolatban érkezett. Ezt mondjuk elég meglepőnek tartottuk, mert a játék számunkra teljesen egyértelmű volt. De hát ha leírásra vágytok róla, akkor rajtunk ne múljék...



△ Hulla lesz, izgalom nem

A játék egy eredetileg *Supersleuth* névre hallgató nyomozós társasjáték számítógépes feldolgozása, ami eredetileg táblás játékként került forgalomba valamikor a hetvenes évek közepén. Aki már olyan van, mint mi, továbbá azért unalmas porcelán keresztrefényfektetéssel tölteni, az esetleg emlékezhet rá, hogy a játékkal már találkozott egy '79-es vagy '80-as 'Rendkívül Fűtés'-ben. (Talán csak azért volt világos számunkra a MASTER DETECTIVE, mert játszottunk az eredetivel is.) Mielőtt belekezdünk a játékba, röviden ismertetjük a játék szabályait:

A játékban egy nyomozó szerepét fogjuk alakítani, aki pillanetnyilag egy isten háta mögötti házban tartózkodik. A háznak mindenképpen előnyére válik, hogy jó tágas (egy csomó szoba van benne), de apró nogetívumai is vannak: például néhanapján meggyilkolt hullákat találunk benne, miként az a minap is történt. A hullárai bőséges információk állnak rendelkezésünkre: "valaki, valahol és valamivel" gyilkosra mutat. A mi feledünk az, hogy kiderítsük ennek a három dolognak a kiletét. A játékot tulajdonképpen 1-10 személy játszhatja, mivel a "nyomozók" egyben a lehetséges tettesek szerepét is játszóak. Egyedül kicsit egysíkú a dolog, hiszen meg egy kicsit túlföntül benyolult, a legjobb négyen vagy öten játszani vele. A játékosok két kockával fognak dobálni, amelyek megadják, hogy mennyit léphetnek a ház helyszíneit összekötő folyosókon. Az eredeti játékhoz járt 30 darab kártya is a 12 helyszínről, a 10 szereplő és a 8 tárgy képével. A játék elején a játékosok a három csoportból kiválasztanak egy-egy kártyát és azokat félrerakják (természetesen nem látják a kártyákat); ez lesz a gyilkos, a tetthely és a gyilkos lögyver. Ezután a többi kártyát egy pakliba teszik, összekeverik és kiosztják a játékosok között (nem baj, ha valakinek több kártya van, mint a többieknek — annak most éppen mázija volt). A játékosok célja, hogy elsőnek kiderítsék, mi volt a félretett három kártya. A nyomozás kizárólagosan alapon történik; a nálunk tevő kártyák természetesen már kiesnek a szórásból, tehát ki kell derítenünk, hogy a többieknek milyen kártyák vannak — így egy idő után kiderülnek a hiányzók. A többiek kártyáinak kiderítése kötféleképpen történhet:

1. A pályán 9 helyen egy-egy nagytűt találunk. Ha egy ilyenre lépünk, akkor belepillenthetünk egy másik játékos kártyájába, de mindig csak egyet nézhetünk meg (ez természetesen megint klasszikus keresetnek sorából). A megnézett kártyáról a többiek nem tudhatnak, azt viszont tudják, hogy ki választott. Az eredeti játékszabály úgy szólt, hogy a "kihallgatott" játékos megkeverheti a kártyáit azelőtt, mielőtt a "kihallgató" húzna egyet megvizsgálásra — a számítógépes feldolgozásban nincs keverési lehetőség, tehát ha valakinek egyszer megnéztük az alsó lapját, a másodikkra nyilvánvalóan nem azt fogjuk megnézni megint.

2. A második módszer az, hogy a ház szobáiban állva tippelhetünk a tettesre és a tárgyra. A helyszínrre nem kell: ilyenkor automatikusan az a szoba szerepel tippként, amelyikben tippolunk. Ha az általunk tippolt személy/tárgy/tettes kártyája valamelyik másik játékosnál van, akkor az köteles megmutatni nekünk. Előfordulhat, hogy ugyanannál a játékosnál a tippünkben két, vagy akár mindhárom kártya ott van, viszont így is csak egyet kell mutatnia. Mivel ő is elsőnek akarta kitalálni a bűntény körülményeit, nyilvánvaló, hogy csak azt fogja mutatni, amit mi (vagy egy más játékos) már ismerünk. Tippelésnél adódhat még olyan eset is, hogy a tippre egyetlen kártyát sem mutat a többi játékos: ilyenkor a tipp vagy helyes volt (megvan a keresett három kártya), vagy a tippelő blöffölt és a tippjének valamelyik (vagy összes) kártyája nála van. Mivel minden játékosnak az a célja, hogy elsőnek találja ki a félretett három kártyát, a többiek dolgát megnehezíthetjük néhány blöffel (mivel ők is egyenlőre tippolhatnak, mint mi, idővel úgyis rájönnek).

Ennyit nagy vonalakban a játékszabályokról. Ezután valószínűleg már egyértelmű lesz a CLUE MASTER DETECTIVE is. A címképernyő után kiválaszthatjuk az aktív játékosokat a lehetséges 10 személy közül. A kártyák alatt egyelőre NEUTR feliratot látunk (inaktív játékosok). Ide clikkelve tudjuk átállítani HUMAN-ra (általunk irányított játékos) vagy COMP 1-3-ra (számítógép által irányított játékos). A COMP 1-3 talán a számítógép kombinációs készségének fektát hivatott jelezni, bár nem vettük észre, hogy a COMP 1 személy jobban játezott volna, mint a COMP 3.

A személyek kiválasztása után START-tal indítjuk a partit. A számítógép olvészli a tettes/tárgy/helyszín véletlenszerű kiválasztását, a többi kártyát pedig szétosztja a játékosok között. A képernyőn alul látjuk a szoba helyszíneit, felül pedig a főmenüt, ami az alábbi pontokat tartalmazza:

CLUE: A székeses copyright púder.

FILE: NEW-val kezdünk új játékokat, a SAVE/LOAD egyértelmű (bár nem örjük, hogy az miért kellett ehhez a játékhoz), a QUIT pedig egy rendkívül hasznos opció.

OPTIONS: Újabb edag használaton lehetőség, amelyekkel ki lehet prntelni a jegyzetűzetünket, a pályát (ha nincs rékasztva nyomtató, akkor szépen ki is fog), kikapcsolhatjuk a hangot (hopp, ez mégiscsak useful), illetve a pointert átválthatjuk nagytűről nyílra.

PLAY: Az ACCUSE menüponttal lehet megpróbálni azonosítani a gyilkos lögyvert, helyszínt és tettest (a három csoportból kiválaszthatjuk a megfelelő kártyákat). Erre természetesen csak akkor kell sort keríteni, amikor mindegyik csoportból már csak egyetlen kártya akad fenn a szűzén. Azonosításnál az eredeti társasjáték véget ér, hiszen fel kell csopni a félretett kártyákat — a számítógépes változatnál a program csak közli, hogy az azonosítás sikeres volt-e. Mivel a kártyákat itt nem látjuk, hiba esetén a program csak közli, hogy nem találuk el mindhármat és meg erősítés után folytathatjuk a nyomozást.

A SHOW NOTES pontra clikkelve a jegyzetűzetünket látjuk, ahol a három csoport szerinti osztásban látjuk a lehetséges személyeket, tárgyakat és helyszíneket. A nevek utáni oszlopban C betű jelzi azokat, amelyek kártyái hozzánk kerültek és így biztos kiesnek. A nevekra clikkelve az oszlopokban ? , X vagy pipa karaktereket helyezhetünk el. Az X jelöli azokat a kártyákat, amelyek egyben nem nálunk vannak, de — tippolással vagy kukkolással — rájöttünk, hogy valamelyik másik játékos kezében. A program egyébként automatikusan beírja az X-eket, amikor megtudjuk egy másik játékos kártyáját, a kérdőjelet és pipát nem szűkeges használni. Nyilvánvaló, hogy a nyomozást a noteszünk tartalmához kell igazítanunk és tippolásnál nem ért figyelembe venni.

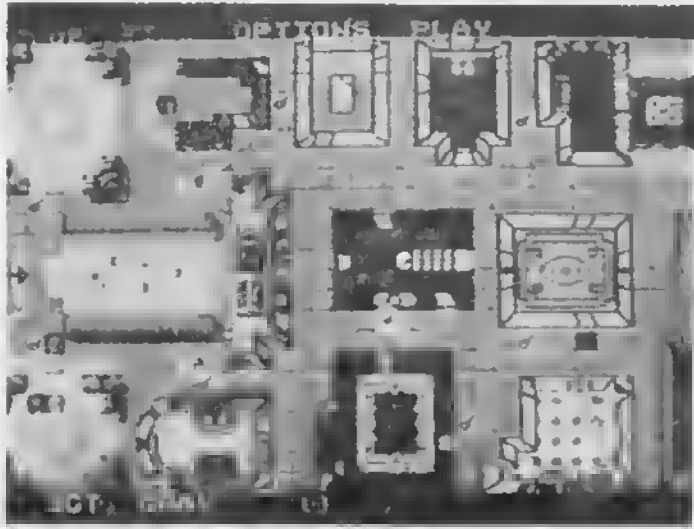
SHOW CARDS: Megnézhetjük vele a hozzánk kiosztott kártyákat. Nem túl fontos, hiszen a noteszünk úgyis jelzi, hogy mi van nálunk.

AUTO REPLY: Az ördög tudja, mit jelenthet! Bekapcsolva som vettünk észre sommilyen változást...

A játékképernyőn látjuk a ház helyszíneit (mivel az ábrák nem kimondottan egyértelműek, a pointert valamelyik helyszínrre mozgatva az alsó sorban megnézhetjük a nevét) és az őket összekötő "folyosókat" (vagyis négyzeteket). A játékot mindig a HUMAN karakter kezdi (ha több van, akkor sorrendben az első). A képernyő jobb felső sarkában látjuk, hogy mennyit dobunk a két kockával — ennyit léphetünk. A szobák is egy négyzetnek számítanak. Kezdetben minden játékos a középén elhelyezkedő Cloak Roomban tartózkodik. A szobákat a sárga ajtó-

kon keresztüli hagyhatjuk el, tehát clickeljük valamelyik szoba előtti ajtóra (teketeré vált), majd sorban adjuk meg azt az útvonalat, amelyen a bábunknak haladnia kell (az előző toketo négyzetre clickelve visszaléphetünk). Közben a jobb felső sarokban a program leszámolja a kockákon lévő értékből a lépéseinket, majd mlután az összeset elhasználtuk, a NEXT PLAYER felíratra clickelve beteszük a lépéseinket.

Ha az utunk egy olyan négyzeten vezet keresztül, amelyen egy nagytét talélunk, a jobb alsó sarokban megjelenik egy hasonló ikon, amelynek választásával megnézhetjük valamelyik másik játékos egy kártyáját. Először ki kell választanunk, hogy kinél akarunk turkálni, majd megjelennek a lófördítött kártyái, amiből egyet felcaphatunk (a program rögtön ki is X-ei a noteszünkben). EXIT-tel visszaléphetünk a pályára és ha maradtak még lépéseink, akkor továbbsetálhatunk, de a nagytét használatát után már nem lehet visszafelé lépni.



△ Ez a pályás. Nem túl szép, de ronda

Az ismertetett szabályokból valószínűleg egyértelmű, hogy lehetőleg mindig egy másik helyszínre érdemeo átgyalogolnunk. Ha belépünk egy szobába (pontosabban helyszínre, mert mondjuk a szókókút csak erős túlzással nevezhető "szobának"), a jobb alsó részen megjelenik egy három sziluettet ábrázoló ikon, amellyel tippelhetünk. Ha tippelünk, akkor a maradék lépéseink elvesznek, de a játék célja úgysem az, hogy minél többet mészkeljünk, hanem az, hogy kiderítsük a többioknál lévő kártyákat. Tippnél csak a fogvyert és a személyt kell megadnunk, a helyszín követozik abból, amelyik szobából tippelünk. Ha a tippünk három kártyája közül valamelyik a többi játékosnál van, akkor azok megmutatják nekünk. Akér az eredetiben, itt is csak egyet kell mutatniuk, tehát ha csak egy kártyát kapunk válaszul, akkor az még nem zárja ki azt, hogy a többi kettő is ki lett osztva (ilyen esetekre használhatjuk a noteszben a kérdőjelet). Egy

kis kombinálással azért gyorsan a végére lehet járni a dolgoknak. Az viszont már elgondolkodtat, hogy ha a tippünkre nem kapunk egyetlen kártyát sem válasznak és nálunk sincsenek...

A többi játékos lépésénél a program folyamatosan téjékoztat bennünket arról, ha a többiek egy nagytét használva kukucskálnak vagy valamelyik szobában lippelnek. A tippjelre adott válaszkártyákat ugyan nem látjuk, azt viszont igen, hogy hány kártyával választottak a többiek. (Ha nekünk kellene választanunk, akkor azt egy kártya esetén a program automatikusan olvégzi. Ha viszont a konkurencia tippjéből több kártya is van nálunk, akkor előbb ki kell választanunk, hogy melyiket akarjuk megmutatni neki.) Így tehát nem árt figyelni a többiek tippjét sem, mert a válaszkártyái esetleg tudunk következtetni (például ha három választ is kapott a tippjére, akkor a tippjében szereplő kártyákat nyugodtan X-elhetjük a noteszben, ha kevesebbet, akkor használhatunk kérdőjelet.) A számítógép által irányított játékosok is ozoktak blöffölni (olyat tippelni, aminek a kártyája náluk van. A tippeléssel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy az a játékos, akinek a tippelőnek választania kell, ugyanebbe a szobába kerül, amelyben a tippelő van. Ez mondjuk az eredeti szabályokban nem volt benne éofogalmunk sincs, hogy ide miért volt jó.

Miután a noteszünkben minden csoportban csak egy lehetséges kártyánk maradt, aktuálisá válik az ACCUSE monóponi használata: adjuk meg a kimaradt kártyákat és ha mindhárom megegyezik a keresett kombinációval, akkor megnyertük a játékot. Az eredeti társasjátéknak ilyenkor vége lett, hiszen az azonosításhoz fel kellett esapni a kártyákat. A számítógépes földolgozásban viszont tévedésnél tevébb tolytathatjuk a nyomozást. Egyébként ha elég sokéig nyüglődünk, akkor a számítógép éhai irányított játékosok is elkezdnek azonosítgatni, de egyébként elég nehéz feladásnak tűntek. Hát ennyi.

A CLUE MASTER DETECTIVE-vel játszva sikerült teljesen szentimentális hangulatba ringatnunk magunkat, mert eszünkbe jutatta bohó ifjúságunk még bohóbb játékát, amivel számos órát sikerült eltöltenünk. (Ha jól emlékszünk azért, mert a játék végén kiderült, hogy mindenki össze-vissze blöffölt és csalt, tehát mindenki nyugodt lélekkel taraghotott jolzsza szerkezeteket a többi résztvevővel kapcsolatban...) A ringatózáson kívül azonban kavés örömrünk talt benne: az eredeti társasjátékban a játékosok ugyanis tulajdonképpen a kombinációs készüléküket mérték össze. Nemérmest, aki a számítógéppel akar versenyezni ezen a téren, már elégedett lehet, ha végtelenül X-re végez vele... Ez valószínűleg feltűnhetett a játék készítőinek is, mert a számítógép játékosait egy kicsit "elbutították", hogy ne verje egyen e t. Játékost. Így viszont a játék olyanná vált, mintha egy arcade-ot örök élettel/energlával/tölténnyel/meg mindennel "játszanánk". A kivételazéssel kapcsolatban csak szuperlatívuszokban beszélhetünk — mármint negatív értelemben. A címképtől eltérítve a grafika szlntón a nyolcvanas évek oléjére visz bennünket, az ún. "hangról" pedig ismét az eredeti társasjáték jutott eszünkbe: milyen jó volt, hogy ebben nem zörgött semmi... Konkervencia: a társasjátékokat talán meg kéne hagyni az emberoknak — 64-on kalandjátékokat akarunk! Meg szimulátorokat! Meg bérmi mást, amivel élvezet játszani. (Itt van például a tiki-teki, vagy esetleg a jojó... — CoVboy)

Néhány expressz hirdetés:

REGISTER 2000 már az 1.2-es verzió, most jóval olcsóbban itthon is! Nagy teljesítményű programnyilvántartó C64-ra. Egy játékról 10 adat (nyomtatásban is), látványos képernyőeffektek, jó zene, gyors manővereszerók stb. Lemezes-kazettás játékok kezelése, egy lemezoldalon több mint 2800 program adata tárolható! Sok egyéb funkció, magyar nyelvű üzenetek, interaktív felhasználóbarát. Opcionális nyomtatókezelés. Ára, most csak 480,- Ft, az első 100 megrendelőnek csak 380, caokkor befizetéskor további 50,-

F1 ongodmény, Dokumentáció, egy év garancia! Megrendelhető levélben: PANNONSOFT, H-1195 Bp. Nagy S. u. 26., vagy telefonon: (06-1) 147-1167, Frank Tamásnál, Kérjen ingyenes tájékoztatót!

30 db. Commodore 64 program lemezen 140,- Ft. Válaszhorítékárt tájékoztatlaki C.P.C. Székkutas, Pf.: 16. 6821 (Most nem akarok boteugatni, de ha blízsozini akarok votomivel, akkor inkább lrd rá a nevedet is, mert a legtöbb postás agyozerően ráragaszt egy "Elégtelen

címzés" vagy "Címzett ismeretlen" metrlcét, aztán soha az életben nem kapod meg a levelet — CoVboy)

Original NONAME lomezek utárvétél. 5.25" DS/DD: 32,- ; 5.25" DS/HD: 60,- ; 3.5" DS/DD: 50,- Ft/db. Akár darabonként is. Nagyobb mennyiség esetén viszont kedvezmény. Várhegyi István, Nyírbátor, Dorzsi u.31. 4300

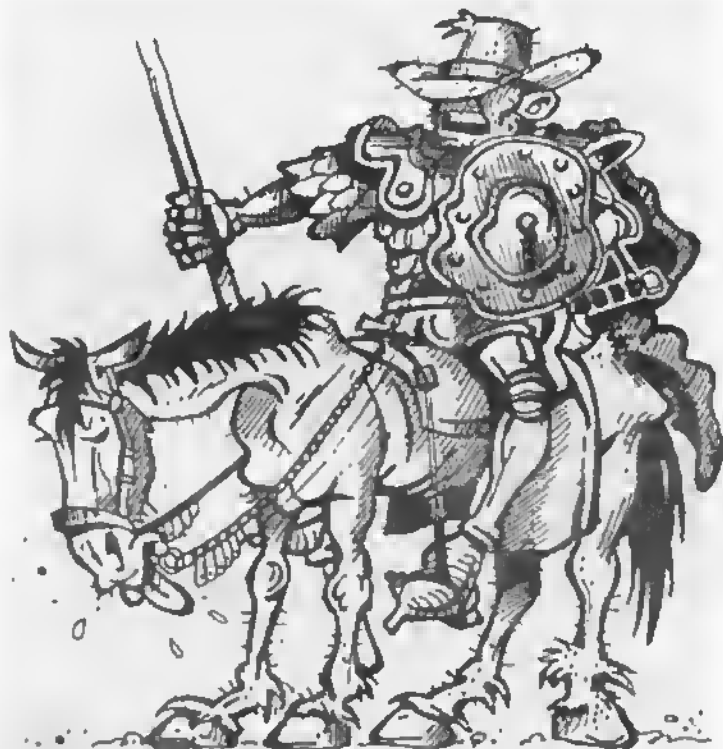
Commodore 1084S színes, sztereo monitor randkívül jó állapotban, jutányos áron eladó. Tel.: Bp. 166-1371

Lords of Midnight

Mika Singletor valószínűleg már-már élő legendának számíthat úgy a számítógépes játékok programozói, mint a játékosok körében. Az általa írt játékok mindegyike hihetetlenül eredeti és sikerük valószínűleg a szarzó által egészen egyéni módon ötvözött stratégiával és adventure elemeknek köszönhető. (Nem fizetett hirdetési díjat, csak tényleg nagyon tetszenek a programjai.) Ez az úr valamikor '86 téjéknak tűnt fel a színen — az eredetileg Spectrumra íródott — **LORDS OF MIDNIGHT** c. programjával és osztatlan elképzelést aratott vele: addig ugyanis senkinek a fejében nem maradt fel olyan gondolat, hogy egy 8 bites gépre írt játékon úgy 4.000 (!) helyszínt akar elhelyezni. Mr. Singletonban viszont felmerült és meg is írt a (rövidül a koncepció kezeltés adathordozóra épült, tehát az egész egyszerre van a memóriában). Aztán folytatta éldásos működését: a következő évben jelentkezett a folytatással **DOOMDARK'S REVENGE** címen, amelyben az időközben elhatárolasodott megalomániájának köszönhetően már majd' 8.200 helyszínen tévedhetnek al a kalandozók. Talán senki nem vonta zokon tőle, hogy a harmadik művében nem a bűvös tízezres számot akarta túltúpní, de megmaradt a stratégia/adventure kaveréknél: a **DARK SCEPTER** c. játékát azóta is az egyik legelváratottabb játéknak tartjuk, amivel valaha is játszottunk. (Ez egyébként számunkra érthetetlen okokból csak Spectrumra jelent meg, tehát nem tudjuk miért keresték annyian a hirdetésében '84-re.) Közben még írt egy azámítógépes feldolgozást a **STAR TREK** valamelyik részéből is, amelyben szakított az eddigi módszerével: az egy igazi adventure volt és már nem Spectrumra, hanem '84-ra íródott. (Nem tévesztendő össze az igen sírmas, '83-as **STAR TREK**-kel — az ő programjának eredeti címe **OMNICON CONSPIRACY** volt.) '89-ben búcsút intett a 8 bites gépoknak és áttevezett az Amiga-vékre; első műve itt egy bizonyos **MIDWINTER** c. program volt, ami esetleg ismerős lehet az Amigásoknak is, aztán egy középkori kalendjáték, a **GRIMBLOOD** következett. Mostanság vadul írja a **MIDWINTER II** részét és unalmas porcelben játékszemléket írhat külföldöző angol játék-megazazinokba. Egyelőre ennyit **Mike Singletorról**.

A **LORDS OF MIDNIGHT** egy hasonlótmű novella alapján íródott, amelynek szerzőjét véletlenül szintén Mike Singletonnak hívták. (Sokfeladalu gyerek és a Mike! Talán még szexofonozni is tud – **Covboy**!) A novella ugyan lényegesen kevésbé eredei, mint a játéka, de mentségére legyen mondvá, hogy a lehető legjobb helyről lopta az ötletet: a "Gyűrűk Urá"-ból. A történet Midnight földjén játszódik, amely felatti sötét feltegek gyűlékezőnek. A Midnight északi részén lakvó Ushgaik tartomány királya rejtélyos körülmények között elhalálozott (már amennyiben az rejtélyesnek számít, ha valakinek egy kés áll ki a hátából) és gonosz tanácsadója ragadta megóhoz az uralmat (előbb porsze elengedte a késnyelet). Ez az úr az akór politikai propagandának is felfegható l. Sötét Végzet néven kezdte mag kevésbé áldásos uralkodását. Először is a totális hatalmat akarja megszerezni Midnight földjén: mint gyakorló varázsló, előkészt a Jégfőlelem varázslatot, amely rottagóssal tölti el mindenkit, aki nam csatlakozik hozzá, majd elküld követeit az északi részén élő urekhoz, akiket részint erőszakkal, részint verézzalattal a saját oldalára állít. Ezután nekikát grandiózus terve megvalósításának: a déli rész meghódításának. A járók akkor kezdődik, amikor a Doomdark pártjára álló főurek seregei elkezdének beözönlöni a déli területekre Blood tartomány alkáán keresztül.

A szabadságszerető lordok egyetlen reménye már csak az elmúlt hőbörő hős: Luxor, a Holdherceg. Ő a jöték elején a Holdtörőnyben ténőzkedik. Nála van a Hógyűrű (Moori Ring) is, ami egyrészt csökkenti a Jégfélelem hatalmát, másrészt lehetővé teszi, hogy irányíthassa a szövetségeseit. Luxor kíséretében van kedvenc barátja, *Corieth the Fey*, kedvenc varázslója, *Rorthron the Wise* és kedvenc fia, *Morkin*, Morkinnak valamilyen születési rendellenessége lehet, mert a Jégvarázslat nem hat rá. Így egyedül ő képes arra, hogy ellopja a Végzet Tornyából (Tower of Doom) a varázslatol működtető akkumulátort, akartuk mondani: Jégkoronát. Ez a torony természetesen Doomdark hátszágában van; Ushgarak orvátólól északnyugatra találjuk, a Forest of Doomben. Morkin számára igen kellemetlen, hogy ugyan a varázslat nem hat rá, de Doomdark "örzi" benne a veszélyt és mindig tudja, hogy hol van: a többi karakterünk báhol elrejtőzhet, ha egyedül van, de Morkin nem! Ebből következő, hogy egyedül nem juthat el a Végzet Tornyába, az útját hadseregekkel kell biztosítani. A játékokban tehát Morkin útja az adventure-szál el kell valahogy vergődnie a Jégkoronáig és aktívni vele). Luxoré és az általa irányított szövetséges lordoké



podig a stratégia (szót kell venni a lehető legtöbb Doomdark-sereget és biztosítani Morkin útját). Doomdark győz, ha a seregeinek sikerül kinyírnia Luxort és Morkint is (így tehát nem ár vigyázni rájuk).

Mielőtt átmerülünk a leírás forratakába, még néhány szó a színhelyről. Midnight kb. 40-50 tentománnyra osztható (lustók voltak megszámolni), amelyeknek élén egy-egy lord áll és teljesen független a többiktől. A járók elején a lordok a politikai álláspontuk alapján a következő csoportokra oszthatók:

Doomdark szövetségeaal: Az Ushgarak oródjének környékén fekvő tartományok (Death, Ugrak, Ugrorn, Kor) urai. Ezek már a játék elején Doomdark pártján állnak, az ő seregeik kozdík meg a támadást Plains of Bloodon. Az északi urak legtöbbje is Doomdark-szimpatizáns, akiket nemsokára a pártjára állít és a kezdés után néhány nappal már az ő seregeik is dél felé vonulnak.

Szabad (Fraa) iordok: Van egy rakás belőlük. Később majd felsoroljuk őket, most egyelőre annyit kell tudnunk róluk, hogy tanományukat valamelyik őrnornyában (Keep of <tanomány>) vagy — ha van — az aróban (Citadel of <tanomány>) találjuk őket. Ők agyeltőre somlogesok, de annak a pánjára tognak állni, akinek a követel vagy a sarogel először előrik őket. A játék első részében minél többet be kell toberoznunk belőlük, mert nem-sokára Doomdark-hadsereget vezethetnek ellenünk.

Doomdark alleneget: Ők ugyancsak Free lordok, de tisztán szívóbb utálják a darék Doomdarkot. Így tehát ő nem toberozhaja be őket, mi viszont igen. Ezek egyébként anélkül is harcolnak (pontosabban védekeznek) Doomdark ellen, ha nem toberozzuk be őket — viszont így nem tudjuk irányítani őket. Közéjük tartoznak Blood, Shimerit, Gard, Xajorkith, Ilhril, Kumar és Gloom lordja.

Fey lordok: A Fey-k nem emberek, hanem valami egyéb kategória (Tolkien elfjeinek felelnek meg). Általában a tartományuk ordoából áll. A játék elején semleges állásponton vannak, viszont ki nem eilhetják Doomdarkot, akinek a seregét általában inkább kikerülik azokat az erdőket, ahol semleges Fey lordok ölnék. Luxor viszont szimpatikus ember számukra, tehát a pártunkra állíthatjuk őket. A játékban egyébként a úgy lehet megkülönböztetni a Fey-ket az emberektől, hogy a Fey lordok jobbra néznek és a szájakukon lévő azórnnyak kékék, az emberek pedig balra és a szárnnyak sárgák.

Barbárok: A keleti részen levő Targ mezőjén élő tovas népség (Tolkien rohlroknak hívta őket). Csak egy lordjuk van: Utarg of Utarg. Doomdark nem toberozhalja, de nem is harcol vele. Mi a partunkra állítjuk, de ha az emberel elfogynak, akkor a többi erőből nem tudunk embereket besorozni hozzá.

Az említett tickókon kívül még találkozunk néhány élőlényvel, amelyek nem vesznek részt a háborúban (skulkrins, dragons, ice froils, wolves, wild horses). Az első négy típus számunkra negatív: ha valamelyik karakterünkkel olyan helyszínen akarunk áthaladni, ahol ilyenek állnak, akkor ennán csak akkor tudunk továbblépni, ha először harcolunk velük. Célzódóbb inkább kikerülni őket, mert könnyen kinyírhatnak bennünket és teljesen feleslegesen veszítjük el a karaktert. Ha nem akarjuk (vagy nem tudjuk) kikerülni őket, akkor viszont ne harcoljunk fáradt karakterrel ellent, mert egészen biztosan felszabdálják! Az említett négy fejta nem változtatja a helyét és ha valahol kinyírjuk őket, akkor természetesen legközelebb nem lesznek megint ott. Megjegyzendő, hogy a skulkrinnak és a sárkányoknak saját lordjuk is van (amikor nem többsel látunk belőlük, csak egy jelenik meg, ő az): Fawkrin the Skulkrin és Farlame the Dragonlord. Az előbbi a térkép északnyugati részén lévő Plains of Moonon található a Moenhenge-nél, az utóbbi pedig Corlethban, egy romnál (ez a tartomány nincs boirva a térképhez, mert túl kicsi, a Dodrak hegység által körbezárt négy helyszín az, a Plains of Bloodtót kb. északnyugatra). Ezeket nem lehet toborozni, pontosabban nekünk nem sikerült (lehet, hogy megsértődtek a néhány felszabdalt társuk miatt). Ha vadlovakat (wild horses) találunk valamelyik helyszínen, akkor az kellemes esemény: ha egy ilyen mezőn SEEK-elünk, akkor az adott karakter lóra pattan. Ennek dupla haszna is van: egyrészt kissé gyorsabban halad, mint gyalog, másrészt ha csatában elvesztené a seregét, akkor ő általában még meg tud lógni (a szomszéd helyszínre kerül, de elveszti a lovát). Na, most már akkor tatan el is kezdhetnénk a játékot!

A játék a Tower of the Moonban kezdődik (Plains of Bloodtót nyugatra, Forest of Dreamsben), ahonnan Luxor és csapata indul. A karaktereinknek (és a későbbiekben toborzott szövetségeseknek) külön-külön adhatunk parancsokat minden körben. A kezdeti 4 hős között a funkcióbillentyűkkel válogathatunk ('F1': Luxor, 'F3': Morkin, 'F5': Corleth, 'F7': Rorthron). Miután az összes karakterünknek kiadtuk a megfelelő parancsokat, a 'O' (nulla) billentyű megnyomására leszáll az éjszaka. A program közli, hogy hány nap telt el a háborúból. Ha az elmúlt nap volt csala, akkor — hosszas számolgatás után — kapunk egy felsorolást is arról, hogy hol és melyik tartományok seregei csaptak össze (ebben a Doomdark-seregek is a saját tartományuk nevén szerepelnek). Miután megjelent a 'Do you seek dawn?' kérdés, 'Y' megnyomásával kezdetűk az új kör. Egyébként a Doomdark-seregek is éjszaka lépnek, tehát senkit ne lépjen meg, ha reggelre valamelyik karaktere oihalálozik.

▽ Hopp! Arra néhány Ice Troll vár bennünket



A játékképernyőn látjuk, hogy az aktuális karakter éppen milyen helyszínt lát abban az irányban, amerre néz. A felső részen találjuk az aktuális karakter nevét, pillanatnyi tartózkodási helyét (He stands on/at the ...), továbbá azt, hogy merre néz és az adott irányban milyen területet láthat. Ez nem feltétlenül a szomszédos helyszíni: ha az adott irányban valamilyen érdekesebb helyszíni (például koep, citadel, stb.) van 2-3 lépés távolságban, akkor a program a szövegben azt jelzi. A szomszédos helyszíni

non lévő élőlényeket is látjuk, tehát a szörnyeket elkerülhetjük. A szövetséges karaktereket (és seregeket) Luxorra vagy Corlethre emlékeztető figurák jelzik, a Doomdark-seregeket pedig a sereg összetételétől függően egy sor gyalogos vagy lovas kalena (ha a Doomdark-sereg ugyanabban a pozícióban van, mint az aktuális karakterünk (csala folyik), akkor azokat nem látjuk, csak a karakter infojából derül ki a jelenlétük). A seregeket messzebb-ről is észrevehetjük, ha nem fedezékben (hegy, erdő vagy valamilyen építmény) állnak: egy csomó zászló mutatja a szövetségeseket és az ellenségeseket egyaránt.

Ha valamelyik almenüben vagyunk, akkor a nézeti képhez a '1' billentyű megnyomásával térhetünk vissza. Forogni az '1-8' számbillentyűkkel tudunk nyolc égtáj felé, 'SPACE'-szel pedig lépünk egyet az aktuális irányban. Ha az adott helyszínen Doomdark-sereg lenne, csak a karakter infoját kapjuk — ilyen helyre csak a TO BATTLE paranccsal léphetünk. (ld. később)

A karakterek infoja

'RETURN' nyomogatására néhány (több csoportra osztott) információt kapunk a karakterről. Felül a név, a karakter képe és amit az a helyszínen láthatna, amelyen éppen áll. Ha az adott karakter már meghalt, akkor csak azt kapjuk róla, hogy kik ölték meg (ha Doomdark-sereg ellen vívott küzdelemben esett el, akkor az utolsó csatájának infoját). Az élő karaktereknél természetesen mindig csak az éppen aktuális infót kapjuk, amelyek az előbbi sorrendben következnek egymás után:

(1. csoport):

— Az első mondat tartalmazza a hátralévő időt és a karakter fizikai állapotát. A lépések száma a jelzett idő függvénye: ha a karakter most kezdte a napot (IT IS DAWN), akkor 8 órányi lépése van. Egy lépés mezőn (plains) általában 1 órát vesz igénybe, nehezebb terepen pedig 2-4 órát. Az erőnléte van hatással arra, hogy a harcban személy szerint hogyan fog harcolni (néha pedig a lépések száma is). Az erőnlét csökkenő sorrendben a következő lehet: UTTERLY INVIGORATED-INVIGORATED-SLIGHTLY TIRED-OUTE TIRED-TIRED-VERY TIRED-UTTERLY TIRED-UTTERLY TIRED AND CAN'T CONTINUE. (A jeltők egyébként a többi paraméternél is ugyanazok, tehát ott már nem írjuk le az összes fokozatot — mindenki gondolja hozzá.) Az erőnlétet mindig egy fokozattal csökkentti a mozgás (ha valamelyik körben nem lépünk, akkor egy fokozattal növekszik), 1-3 fokozattal pedig a harc. Maximálisan növelhetjük az erőnlétet, ha a tavaknál megállunk inni (SEEK-kel találunk egy Cup of Dreams-t), két fokozattal pedig pihenéssel (ha SEEK-kel valamilyen építményben shelterre lelünk). Ha az erőnlét minimumon van, akkor a karakter aznap nem léphet, pihennie kell. Ilyenkor az időnél a program éjszakát jelez és a nézeti kép is elszötétül. Ugyanezt látjuk akkor is, ha a karakter elhasználna a lépésekre szolgáló időt;

— Az 'Ice Fear Is...' kezdetű mondat mutatja, hogy a karakterre mennyire hat a Jégvarázslat. A fő fokozatok MILD és COLD, de ez nem egy fontos info. Egyébként akkor "hidegebb", ha a közelben Doomdark-sereg van;

— A következő mondat jelzi, hogy a karakter mennyire bátor. A fő fokozatok BOLD és AFRAID. Ez arra van hatással, hogy csatában személyesen hány ellenséget tud kinyírni. A 4 fő karakterünk nem szokott félni, de a szövetségesek igen. Ha a karakter fél (AFRAID), akkor nem tud toborozni; pihennie kell. Ilyenkor érkezünk, akit megunk mellé állíthatnánk, nem fog megjelenni a toborzási opció. Ha karakter teljesen be van rozva (UTTERLY AFRAID), akkor nem is tudunk vele támadni, "toborozni" viszont igen — saját magát győzködheti... Nem igazán értjük, hogy a bátorságot mi befolyásolja vagy hogyan lehet növelni, tehát inkább nem találgatunk;

— ha a karakternél van valamilyen speciális tárgy (például Wolf-slayer vagy Dragonslayer kard), akkor azt az utolsó mondat jelzi. Kard mindenképp lehet, ezenkívül Luxornál (vagy halála után Morkinnál) lehet még a Moon Ring, Morkinnál pedig az Ice Crown;

(2. csoport):

Ezt csak akkor kapjuk meg, ha a karakter az elmúlt lépésben csatázott. Itt látjuk, hogy milyen tartományban volt a csala (IN THE BATTLE OF...) és hány lovas/gyalogost veszített a karakter serege (LOST x RIDERS/WARRIORS); a karakter egymaga hány harcost ölt meg (ALONE SLEW x OF THE ENEMY); hány harcost ölt meg a csapata és ki győzött (VICTORY WENT TO THE ENEMY/FREE). Ha a csata meg nem ért véget (BATTLE CON-

TINUES), akkor másnap ismét összecsapnak a seregek (már amennyiben nem húzzuk el a csikot);

(3. csoport)

Ha a karakter pozíciójában (vagy abban az irányban, amerre a karakter éppen néz) egy másik karakter vagy sereg van, ekkor megkapjuk a sereg leírását. Először mindig a Doomdark-sereg-ről kapunk létszámlentést, szövetséges karakternél a lord nevét és erőnlétét, seregének létszámát, összetételét és erőnlétét. A Doomdark-seregeknél nincs figyelve az erőnlét, kb. hasonló létszámú 'slightly tired' seregnek felalnak meg

(4. csoport)

Ha a karakternek van serege, itt láthatjuk a sereg létszámát, lovassok/harcosok bontásban, valamint a csapatok erőnlétét. A seregek erőnlétére ugyanazek vonatkoznak, mint karakter személyére, de — logikusan — a gyalogosok gyorsabban fáradnak

A terep

Midnight földje kb. 4.000 (négyezer) helyszínből áll, tehát új felfedezésekben nem lesz hiány (aki mondjuk, egyedül akart térképet készíteni róla, az valószínűleg azóta is egyfolytában csuklik). Hegy könnyebb legyen kigazodni, az ország egy csomó tartományra (domain) oszlik és a tartományokon belül, a helyszínek is a tartomány nevére utalva a helyszín típusára utalnak. A típus lehet földrajzi fogalom (Plains: síkság, Forest: erdő, Downs: domboság; Mountains: hegyesség; Lake: tó) vagy valamilyen építmény (Citadel: vár; Keep: őrtorony; Tower: torony; Village: falu; Henge: köztető; Ruin: rom; Lih: temető; Cave: barlang; Snowhall: jégbarlang). Mivel a program ezeket alkalmazza a karakterek hollétére vonatkozóan, mi is ezeket használtuk a főképnél és a szövegben. A térképpel kapcsolatban megjegyzendő, hogy a tartományokon belül csak a nagyobb kiterjedésű részekre írtuk be a nevet, mivel a kisebbekre nem írt volna be. Az építmények nevét szintén felesleges lett volna beírni, hiszen leggyakrabban a tartomány nevét viselik (pl. Moonhenge vagy Citadel of Gard). Ahol nem így van, az úgylis egy fontosabb helyszín és arról külön szólnunk.

Parancsok

Már volt szó róla, hogy a kezdeti 4 karakter között a funkcióbilleentyűkkel válogathatunk. Mielőtt sikerül toboroznunk néhány főt a háborúhoz, célszerűbb lesz a 'DEL' billentyűt használnunk: az a szövetséges lordok teljes listáját megjeleníti a képernyőn, akik között a nevük előtt álló billentyűkkel válogathatunk. Egy billentyű megnyomására átkapcsolunk a karakter által látott nézeti képre és mozoghatunk vele. Ha a karakter az előző körben harcolt, akkor a karakterinfóban célszerű megnézni, hogy milyen veszteségeket szenvedett (ha véletlenül elhalálozott volna, akkor átkapcsolásnál úgylis azonnal az infója aktiválódik). A 'RESTORE' billentyű megnyomására a képernyőn megjelenik azoknak a parancsoknak a listája, amelyeket a karakternek az adott helyszínen kiadhatunk (aktiválás a parancsnak megfelelő számbillentyűvel):

SEEK: Keresés. A parancs kiadása után a program jelzi, hogy mire bukkantunk. Keresni bármelyik helyszínen lehet, de csak az épületekben és tavakban tegünk találni valamit. A következő cuccokra bukkánhatunk (zárójelben az a helyhely, ahol általában rábukkantunk):

Cup of Dreams (henge, lith, ruin): Az időt hajnalra állítja vissza, tehát az a karakter, amelyik megtalálta, az eddig megtett lépéseiről függetlenül ismét léphet. Sejnös elég ritka jószág, pedig a játék elején különösen szükség lenne a gyorsaságára.

Hand of Dark (lith, ruin, snowhall, cave): Pont az ellenkezője az előbbinek. A karakterre azonnal rásórtóedik és aznap nem tud többet lépni.

Water of Life (az összes falka-nál, nagyon ritkán henge-ben vagy lith-ben): Maximálisra (utterly invigorated) állítja a karakter és a karakter alatt szolgáló sereg erőnlétét. Mivel a sereg önlemezésükön jobban harcol, ha jobb az erőnléte, nyilvánvaló, hogy igyekezzünk magasan tartani. Ez a játék kezdetén nem jelent problémát (egy csomó tó van), de mivel mindenhol csak egyszer lehet látni, lehetőleg ne használjuk el a játék elején az összes életvizet, mert a későbbiekben nem tudjuk honnan fel-tankolni a seregeinket.

Shadow of Death (ruin, lith, cavern). A **Water of Life** ellentéte: a minimumra állítja a karakter erőnlétét, tehát azonnal tankotunk kell utána egy tónál.

Guidance: Tipp. Ha ilyen találunk, egy földöntúli hang valamilyen információt közöl velünk. Ezek legtöbbször valamelyik lord helyére vonatkoznak (Pl.: "Ha Lord Bloodot keresed, akkor Blood megyében nézd meg egy őrtoronyban", sőt, néha arról a karakterről kapjuk az infót, amelyik hallgatja — így meg tudhatjuk, hogy hol vagyunk). Néha azért vannak használható tündérlak is, mint "Lorgam, a Bócs (a tórkép északkeleti csücskében lakik) megsemmisítheti a Jégkoronát" vagy "A Lake Mirrow (az északnyugati részen, Downs el Mirrow és Plains of Glam között) nem tesz jót a Jégkoronának".

Wolf/Dragslayer (lith, ruin, keep, citadel, henge): Mindkettő egy kard. Ha valamelyik karakternek van kard, akkor egyrészt csatában több ellenséget fog személyesen elfüntetni, másrészt kisebb az esélye annak, hogy valamilyen szörnyrel vívott harcban elesik. Ha a karakter új kardot talál és már volt nála valamilyen, akkor a régit leleszi, tehát egy "legyvertelen" karakterrel azt leleszedhetjük onnan.

Shelter: Menedék. Minden towerben, keepben és village-ben van, de bármilyen más építményben is találhatunk. Két fokozattal növeli a karakter személyes erőnlétét, de a seregét nem. Egy cheat: az ellenség közön levő kepekben és citadélékben is van shelter — mivel a támadás parancs kiadása után még lehet SEEK-elni (a csata majd éjszaka zajlik le), célszerű felvenni a karakterrel a sheltert, hogy több ellenséget meszaroljon le személyesen.

A SEEK-el megtalált tárgyat a karakter azonnal használni is fogja, így tehát a negatív lehetőségek miatt a keresgélés tuti (kivéve az erődöket, a tornyokat és a falvakat — ott csak jót lehet találni). Egyébként a henge/ruin/lith építményekben általában jó, a cave/snowhallban pedig rossz cucc van. Singleton egyébként jót hitt a jórészesen, mindenhol csak egyszer lehet találni valamit! (illetve az előfordulhat, hogy valamelyik tárgy után a következő SEEK-re még lelünk egy sheltert). Ez borzasztó nagy krolés, különösen a tavakkal lehető életvíz esetében.

HIDE/DO NOT HIDE. Elbújni. Amíg nincs hadserege, Morkin kivételével bármelyik karakter bárhol elbújhat. Ha szörnyek állnak az utunkba, akkor teljesen felesleges bújni a fickókat — úgysem fognak arrébb menni. Az opció viszont hasznos olyan esetekben, ha valamelyik karakterünkkel egyedül mozgatjuk ellenséges seregek között. Ilyenkor az utolsó lépésünk után bujtassuk el a karaktert — különben valószínűleg lemondhatunk róla. Ha a karakter rejtőzik, akkor a mozgatáshoz először elő kell jönnünk a rejtőhelyről (DO NOT HIDE).

FIGHT THE <szörny>. Ha olyan pozícióba léptünk, ahol valamilyen szörnyek (skulkrins, dragons, wolves, ice trolls) vannak, akkor a továbblépéshez először harcolnunk kell velük. Már említettük a lentiekben, hogy — mivel látjuk őket előre — egyszerűbb kikerülni őket.

RECRUIT LORD <név>: Új lord toborzása. Ha valahol olyan lordot találunk, aki még nincs a szövetségesek között, akkor őt gyorsan beszüppantjuk közéjük. Bármelyik szövetséges karakterrel toborozhatunk új lordot, de csak akkor, ha a toborzó karakter még nem fől, azaz a batoisága nem SLIGHTLY/OUTER/UTTERLY AFRAID (utóbbi esetben csak saját magát toborozhatja). További megkötés, hogy Fey lord csak Fey lordokat toborozhat, Free pedig csak Free-eket! A barbaí Utarg of Utarg senkit nem toborozhat. Ez a megkötés nem vonatkozik Luxorra, Corlethre és Rorthronra — ők bárkit toborozhatnak. Morkin viszont senkit sem toborozhat mindaddig, amíg Luxor él — ha az apja halála után felveszi a Holdgyűrűt, akkor már ő is toborozhat. Az új szövetségesnek természetesen már van egy nagyobb saját hadserege, de az erődjében is van néhány száz felvehető katona. Toborzáskor egyébként rögtön az új karakterre vált a nézeti kép és a továbbiakban vele is léphetünk.

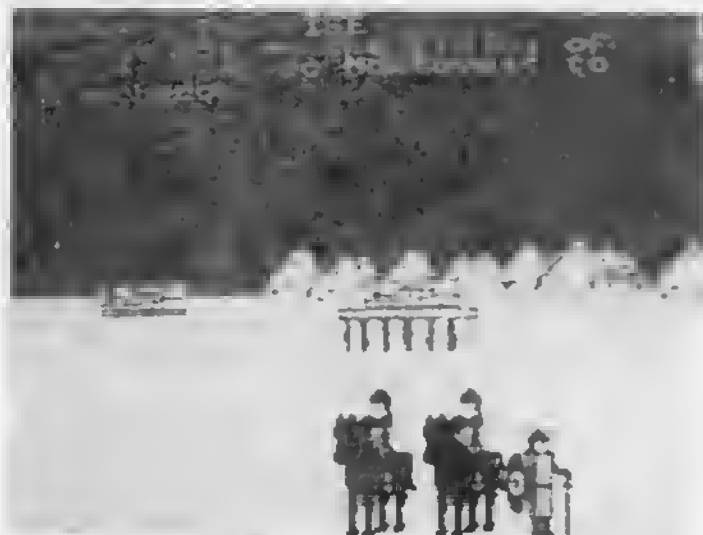
A térkép méreteiből adódóan sajnos nem tudunk minden fontos dolgot bejelölni rajta, így azt sem, hogy hol vannak a független lordok. Nem baj, most előadjuk szóban. Bold az eddigi az az Free lordok, akiket Doomdark nem állíthat az oldalára és önállóan is harcolnak ellene, kurzívva a Fey lordok, zárójelben a lord saját hadserege kezdetben (ezenkívül általában még felvehetünk további katonákat az erődjéből):

Lord Shadows (1.000 W): Forest of Shadowsban találjuk. Ő van a legközelebb a Holdtoronyhoz: menjünk kettől északra és egyet északnyugatra (csak nála jó Morkin is a toborzása).

Lord Blood (1.200 R): A Plains el Blood közepén levő őrtoronyban lakik, a Holdtoronytól kb. északkeletre.

Lord Gard (1.000 R + 500 W). A térkép délnyugati részén levő várban van (a Torken hegytánc alatt).

Lord Brith (300 W + 600 R): A Downs of Brithtől északra levő keepben van, pontosan délkeletre a Holdtoronytól.
 Lord Rorath (400 W + 800 R): Lord Brith lakhelyétől délre, a legelső sorban levő keepben (feletteg egy tő) találjuk.
 Lord Shimarli (1.200 W + 800 R): Ő kivételesen nem a tartományról kapta a nevét. A Plains of Blood délkeleti részén levő citadellában lakik. Őt Lord Blood után azonnal meg kell szerezni, mert az ő várában védekezve asztalig fol tudjuk tartani egy ideig a Plains of Bloodra övező ellenséges hadseregeket.
 Lord Mitharg (600 W + 500 R): Az előbbi lordtól majdnem pontosan délre, Downs of Mitharg és Mountains of Odrark közötti toronyban lakik.
 Lord Thrall (600 W + 300 R): Kb. a térkép közepén levő Forest of Thrall belsejében találjuk egy faluban.
 Thimrath the Fey (600 W + 300 R): A Coralay hegységtől délre, a térkép alsó sorában levő keepben van. (Lord Thralltól egyenesen délre)



△ Három jómadár a Bloodhenge-nél üdül

Lord Xajorkith (1.200 R + 1.200 W): Az előbbi flicótól 12 lépésre, majdnem pontosan keletre lakik egy citadellában. Ez a Doomdark-ellenes erők legfontosabb vára (ki tudja, miért?): ha Morkin meghalt és Xajorkith is elesik, akkor a győzelem akkor is Doomdarké lesz, ha Luxor még életben van. Ez nem egészen világos, de már sikerült vesztünk így.
 Lord Morning (800 W + 300 R): A Mountains of Morning délkeleti részén levő keepből horgászhatjuk elő.
 Lord Dawn (800 W + 500 R): A Forest of Threltől kb. délkeletre levő citadellában lakik.
 Lord Marakith (1.000 W + 500 R): Lord Dawntól északra, a Kumar hegység lábánál levő citadellában találjuk. Mivel Bloodon kívül Marakith síkságán keresztül vonulnak elő felé Doomdark seregei, általában már harcol, mire odaérünk hozzá.
 Lord Kumar (?): Marakithtól keletre, a Kumar hegység keleti részén levő citadellában van. A kezdőseregének a számát sajnos nem tudjuk, mert még egyszer sem sikerült úgy odaérni, hogy még ne harcolt volna.
 Utarg of Utarg (900 R): Lord Kumától keletre, a Targ síkságon találjuk egy keepben.
 Lord Thrill (mindegy...). Szegény. Ő húzza a legrövidebbet: már a második napon harcolni fog a Doomdark-seregekkel, akik nemsokára vegeznek is vele. Végülis tökmindegy, hogy hol lakott, mire odaérünk, már Doomdark-vár lesz. Egyébként a... Áááá! A jó életbe, lemaradt a vára a térképről! A keleti részen levő Forest of Whispers és Mountains of Droon között van két domb, ezektől délnyugatra lemaradt egy citadel. Ott lakott néha Lord Thrill. Emlékezt megőriztük...
 Lord Dregrim (1 200 R + 800 W): A délkeleti részen levő Forest of Dregrimben lakik, a várbán.
 Lord Trarn (600 W + 400 R): A Mountains of Corelay között levő keepben találjuk.
 Lord Whispers (?): A keleti részen, Forest of Whispersben lakik egy keepben. Ő valamilyen nem volt szimpatikus Doomdark-

nak, mert az egyetlen Fey lord, akit azelőtt megtámadott, mielőtt az a szövetségünk lett volna. Mire alértük, összesen 20 harcosa maradt szegénykórnak.

Lord Ahoril (?): A Mountains of Kumától délre levő Athoril dombság keleti részén levő keepben várakozik ránk. Ő nem harcol Doomdarkkal, de az se nagyon akarja a maga oldalára állítani őt. A seregének a számát csak azért nem tudjuk, mert elfelejtettük felírni.

Lord Dreams (1.200 W + 800 R): Egy erős Fey lord Ushgarek közvetlen közelében. A Forest of Dreams közepén lakik egy citadellában.

Kornel the Fey (?): A Lord Dreams ardejével szemközt fekvő erdőben bukkanunk rá egy feluban.

Lord Gloom (?): A térkép északnyugati sarkában lakik egy várbán, a Mountains of Gloomtól keletre. Pontos számot az ő kezdeti bőseregéről sem tudunk, de mivel Doomdark nem nagyon forszirozza ennek az erdőnek az elfoglalását, még a 20-25. nap környékén elérve is alig sok embere volt.

Lord Lothloril (?): A Lord Gloom lakhelyétől délre fekvő Forest of Lothloril közepén álló keepben telálunk rá.

Részünkről ezeket a figurákat sikerült összegyűjtenünk, de nem kizárt, hogy más törtémenyek (Herath, Droon, Korkith, Gorgath, stb.) urait is be lehet szervezni a csapatba — csak időben kell odaérni hozzájuk. Ezenkívül még betoborozhatjuk a térkép északkeleti csücskében élő Lorgrim the Wise nevű urát is. Ő ugyanolyan, mint Rorthron a kezdeti karakterekből: saját hedserege nem lehet, viszont azomóy szerint jól harcol.

RECRUIT MEN: Ezzel a parancssal vehetünk fel a karakter seregébe embereket egy saját erődből. A seregeink két részből állnak: lovasokból és harcosokból (riders/warriors). Az erődből viszont csak az egyik típushoz tartozó katonák védhetik; vagy lovasok, vagy harcosok. Talán nyilvánvaló, hogy csak olyan típust vehetünk fel vagy tehetünk le egy erdőben, amilyen az erdőben eredetileg van. A pont egyszerű használatára 100 embert veszünk fel az adott típusból, de az erdőben/toronyban maradnia kell legalább 100 embőrnak. Ennél többet teljesen felesleges bárhol is otthagyni, mert az őrség szinte alig védekezik, ha nincs ott valamelyik karakterünk — ha meg ott van, akkor teljesen mindegy, hogy a seregében vagy a helyőrségben vannak a harcosok. Egy karakterünknél mindkét típusból maximum 1.200 főnyi katona lehet. Itt szintén fontos a karakter fajta: Fey lord csak Fey erődből vehet fel/tehet le katonákat, Free pedig csak Freeből (Utarg pedig csak az otthonról alhozottakból gazdálkodhat). Egy idő után szápen elfogynak a saját erődben lévő emberek, így újakat már csak úgy tudunk szerezni, ha az ellenségtől kepeket vagy citadeleket foglalunk vissza. Ha egy Doomdark-várat sikerül elfoglalnunk, akkor azonnal lass benne 200 katona is az eredeti típusból, tehát 100-at felvehetünk belőlük. Ezzel sajnos csak a Free lordok seregeit tölthetjük fel: a Doomdarktól elfoglalt erdők és őrtornyokba kerülő őrség ugyanis mindig emberekből fog állni (akkor is, ha egyébként egy Fey lord foglalta el). A Doomdark által elfoglalt kepek visszafoglalása nem okoz különösebb nehézséget, mert csak 150 vagy 250 harcost szokott hátrahegnyi. Ha ráadásul még löbb karakter seregével is támadunk egy ilyen, akkor az ostromot akár egyetlen ember alvoslése nélkül is megúszhatjuk és már vehetjük is fel a 100 embert. A várakban néha 4-500 embert is hagy és ezek keményebben is védekeznek, tehát azokat kihagyhatjuk az életünkből. Fontos megjegyzés: a várakból/őrtornyokból újonnan felvett emberek erőnléte ugyanolyan lesz, mint a felvett karakter seregének adott típusáé (ha nem volt serege, akkor amekkora a karakteré). Ezzel a sajátosságával lehet trükközni egy kicsit: a frissabb karakterhez átirányíthatunk csapatokat.

STAND MEN ON GUARD: Az előbbi parancs ellenétle, embereket pakolhatunk le százasaival az aktuális karakter seregének a várat vádókkal meggyező típusból. Mivel a vezér nélkül maradt karakterek nem nagyon védik a várat, csak elvinni érdemes mindenhonnan — lerakni nem így tehát ezt az opciót csak akkor kell használnunk, ha valamelyik karakter seregéből katonákat akarunk átadni egy másiknak (ez csak a STAND/RECRUIT parancsok segítségével lehetséges valamelyik keepben).

TO BATTLE: Teljesen egyértelmű parancs — csatába! Akkor használható, ha ellenséges hadsereg van abban az irányban, ahová a karakterünk akar menni (vagyis a karakterünknek van egy saját hadserege). Ha több irányban is van hadsereg (például egy mászkáló és egy helyőrség), akkor is teljesen mindegy, hogy melyiket támadjuk meg, mert Doomdark környékén levő had-

sereget azonnal egyesülnék a csapatához! (Senki ne lepődjön meg, ha az ellenséges sereg hatalmas veszteségeket szenvedett, másnapra mégis többen vannak, mint az előző napon voltak; az éjszaka folyamán újabb Doomdark seregek érkeztek.) Ez különösen kellemetlen, amikor a Xajorkith elleni támadásra készülnek, mert ott akár 7-8.000 fős sereggel is szembeszembőlünk. Mi nem tudjuk egyesíteni a seregeinket, de természetesen mi is támadhatunk ugyanazon a pozíción több sereggel. Mivel a program teljesen logikusan figyeli a bevetett erők nagyságát, nyilvánvaló, hogy célszerű mindig több sereggel támadni (ha többen támadunk, hercolthatjuk a sereg nélkül álló karaktereket is, mert személyesen is levágnak néhány ellenséget — egyébként egyedül soha nem győzhetnek). Ha a csata nem dől el másnapra, akkor nem kell újra kiadni a TO BATTLE parancsot: másnap automatikusan folytatódni fog, ha nem lépünk el onnan (ha meg állapunk, akkor a Doomdark-sereg valószínűleg utánunk jön...). Ha a csatát megnyertük, akkor a Doomdark-sereg megszűnik létezni. Az ellenség győzelme esetén az egyesített Doomdark-sereg ismét az eredeti részre bomlik és külön manőverazik tovább.

Taktika

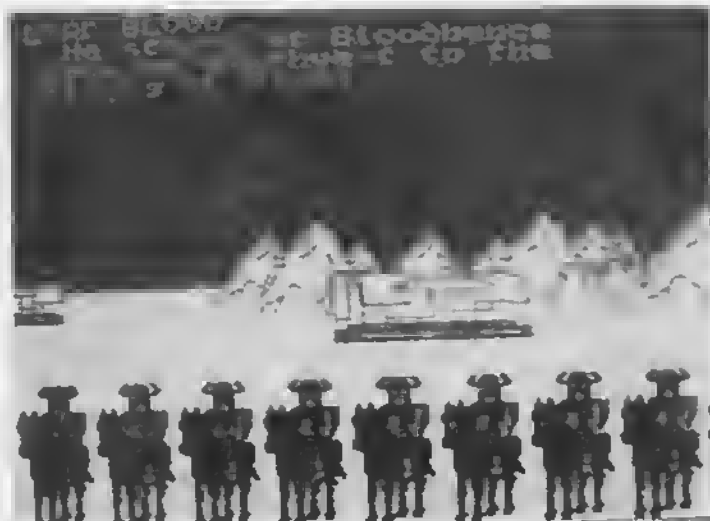
No, ennyi a játékról. Hely van, emberek vannak — lehet kezdeni a háberűt. Miután az első néhány partiban villámgyorsan megvernek bennünket, esetleg megszívlelhetünk néhány taktikai tanácsot:

Az első feladatunk mindenekelőtt időt nyerni a szövetségesek toborzásához. Luxort maximum egyedül mozgatva használjuk toborzásra, mert nagyon lassú (vén trotykos): a többiek 8 lépésével szemben ő csak maximum 4-et tud lépni egy mezőn. A fő toborzóink tehát Rorthron és Corleth lesz. Őket célszerű mindig egyedül mozgatni és minden lépésük után HIDE-olni velük, nehogy valamelyik ellenséges sereg véletlenül lemeszázolja őket (lehetőség szerint szörnyekkel se hercoltassuk őket). Az első lépésben Rorthronnal a Plains of Blood közepén levő kepből toborozzuk be Lord Bloodot, akivel vonulunk vissza Shimeril erődjébe. Utána Rorthron folytatja az útját kelet felé és az útjába eső urakat is toborozza be (Shimeril, Thrall, Morning, Morakith, Dawn, stb.) Corleth induljon azonnal dél felé és szerezze meg Lord Gardot (mivel az arra levő valamelyik lthben találunk egy Cup of Dreamst is, már az első lépésben odaérhetünk), ekkor azonnal induljon a Plains of Bloodra, Shimeril erődjébe. Corleth következő célja Lord Brith legyen, mert ha a Plains of Bloodon nem tudjuk megállítani az ellenséget, akkor őt éri el először és nemsokára már Doomdark-sereget vezet ellenünk. Ezután Corleth a Midnight déli részén levő urakat (Rorath, Thimrath, Xajorkith, stb.) gyűjtsa a téborunkba. Luxorral szintén Shimeril erődje felé célszerű haladnunk, a Plains of Blood déli részén (közben az útjába eső kepekbe felvehet 3-400 embert). Luxor kábé a 4-5. napra érheti el Shimeril erődjét: addigra már lilik itt lennie a Rorthron által beszervezett uraknak a környékről (Blood, Thrall, maga Shimeril és lehetőleg Morning is), de nemsokára megérkezik délnyugatról Gard és Brith is. Itt lesz az első nagy csata (sorozat). A Plains of Blood északi részéről már az első lépésben dél felé vonulnak az első Doomdark-seregek. Ezek még nem olyan nagyok, mint a későbbiek lesznek, tehát a legjobb megoldás, hogy ha az első lépésekben toborzott urak seregeivel azonnal megtámadjuk őket. Mivel ilyenkor még maximum van az erőntétük, az első Doomdark-seregeket csekély veszteséggel teljesen szétverhetjük és nem okoznak gondot a későbbiekben (mi közben kivonultunk Plains of Bloodra és ott lecsepekedtük őket). A 6-7. lépés körül megérkeznek a nagyobb Doomdark-seregek (4-5.000 fő is lehet, Doomdark saját serege pedig kezdetben 8.000 lovasból áll). Ezek elől visszavonultunk Shimeril erődjébe, ahol a megmaradt seregeink sokkal jobban védakoznak. Hosszú távon ezt sem lehet tartani, mivel a seregeink az állandó harcban kimerülnek: idővel le kell lépniük Innen, mert biztos, hogy nemsokára az összes itteni karakter seregét (vagy a karaktert magát is) elveszítjük. Viszont az ellenség feltartásával sikerült annyi időt nyernünk, hogy Corleth és Rorthron a déli rész összes urát fellátsa. Shimeril erődjének elfoglalása után a Doomdark sereg szétbomlik és az Odrark, Morning és Coreley hegyléncokon keresztül dél és délkelet felé törnek (egy 1.200 harcosból álló seregük pedig elmegy Gardot meghódítani). Doomdark következő célja Xajorkith erődje lesz. Időközben egy csomó Doomdark sereg ostromolja Lord Thrill, Morakith és Kumar erődjét. Itt egy ideig le vannak kötve, de

aztán ők is dél (Xajorkith) felé vonulnak. Mivel kíváncsiak voltunk, hogy vajon mikor számíthatunk rájuk, a Shimeril erődjében sereg nélkül maradt karaktereink közül három "kómet" helyeztünk el a fő halvonulási újakon (Plains of Blood közepén, Downs of Athoril és Forest of Thrall között, valamint Downs of Athoriltól keletre fekvő Targ síkságon). Ezzel a három karakterrel soha nem léptünk, mindig csak forgolódtunk velük. Mivel a mezőkön jó messzire el lehet látni, azonnal észrevettük a közeledő Doomdark-seregeket: ilyenkor azépen odasétáltunk hozzájuk és darebunként megnéztük a létszámukat (felán mondaní sem kell, hogy a karakterek folyamatosan HIDE-oltak és a létszámolásonörzés után is azonnal elbújtattuk őket).

A többi karakterrel Xajorkith erődje felé húzódtunk, mivel Doomdark úgyis ide fog a legnagyobb erőkkel jönni. Az addigiek során érdemes idehozni Morkint is. Vele az első lépésben betoborozhatjuk Lord Shadowst, aztán egy jó ideig teljesen használatlan figurává válik, mert az útját egyelőre nem tudjuk biztosítani északra, továbbá úgy vonzza a Doomdark-seregeket, mint a mégnas. Így tehát a játék elején tűnjünk el vele délre (Gard felé) és Midnight legdélibb részén sétáljunk el vele Xajorkith erődjébe, ahol egyelőre biztonságban van.

Ott tartottunk, hogy Doomdark délkelet felé vonul, Xajorkith irányába. Eddigra Rorthron és Corleth az összes déli urat a mi oldalunkra állította, őket tehát küldjük Midnight keleti részén északra felé, ahol toborozzuk be Target, Kumart (ha még él), Whisperst és végül Dreamst. Ezt a 3-4 hadsereget pihentessük Drems erődjében, hogy maximális erőre töltsdjenek és lehetőleg őrlizzük is meg őket ópségben. Az összes többi karakter vonuljon be Xajorkith erődjébe. A fő ellenséges erők kb. Thimrath erődjétől északra kelnek át a Coreley hegységen. Innen Xajorkith kb. kétnapi útra van. Amikor ez megtörtént, itt az ideje, hogy lelépjünk Morkinnal: az erődtől egy síkság vezet nyílegyenesen északra — ezen tűnjünk el. Morkinnal küldjük el minimum két nagyobb (legelőbb 1.000 fős) sereget is, akik valamelyest biztosítják az útját. Ők mindig ugyanazon a helyszínen tajezzák be a lépést az adott napon, mint Morkin (legyenek együtt)! Hogy meg tudjunk lógni Doomdark elől, biztosítani kell ezt az északra felé vezető folyosót is: itt nam szabad lennie mozgó Doomdark hadseregnek (az nem baj, ha a kepeket elfoglalta, csak sereg ne legyen), mert Morkinnak nem szabad megállnia. Ezt úgy oldottuk meg, hogy talonban (Forest of Dragrim szélén) tartottunk két sereget (Dregrimet és Trornt, úgyis közel voltak egymáshoz) és a Plains of Bloodon lazállott csaták után Dawn erődjének elfoglalására érkező kisebb Doomdark-sereget szépen szétvertük velük, aztán visszavonultunk velük egy kicsit keletre (Plains of Trorra).



△ Ja, de azépen összagyűftak a Doomdark-azurkolók

Igy tehát 3-4 seregünk pihen Whisper erődjében, Morkinnak pedig sikerült megállnia Xajorkithból és két sereg még talonban van Dregrimtől nyugatra. Az összes többi karakter és a maradék seregeink Xajorkithben maradnak (a legjobb, ha ott van Luxor is) — őket sajnos feláldozzuk a jó ügy oltárán, de majd egyszer utókat nevezünk el róluk. Az itt egyesülő Doomdark erők ugyanis biztosan kinyírják őket, de ha elég nagy erőt hagytunk



itt (legalább 3 kerekert és 1-2.000 fónyi sereget), az ostrommal legalább 5-6 kört ot fognak szőrekeznl, amaddig ml Morkinnal árken-bokron tút leszünk. Miután Merkinnal kijutottunk e Dawn síkságra, a talonben levő 2 sereg is csatlakozik hozzá (most már 4 sereg van vele) és irány egyenesen észak, Marakith felé. Keljünk át az khril hegységen (lehetőleg északnyugati irányban, hogy csak egy napot emésszen fel), majd egyesüljünk a Forest of Dreamsben pihenő seregeinkkel (a Merkinnal tartó seregek eddigre természetesen teljesen kimorúlnak, de itt a környéken van egy csomó lake, ahol íthatunk). Egyébként nem árt, ha Morkin érkezéséig betoborezzuk Korineit is a szemközti ordőbol.

Forest of Dreamstól északnyugatra, az Ugrak, Ugrorn és Death hegységek által közrezt volgyben fekszik Ushgarak erődje, attól északnyugatra pedig a Tower of Doom, ahol a Jégkronát őrzik. A volgy mindhárom bejáratát egy erődvédi és mindegyikben elképesztő mennyiségű foggyveres van (maga az őrség is 1.000 lovas vagy harcos körül van, de mindegyikben van még egy mozgatható Doomdark-sereg is, legalább 2.000 harccsal vagy levással — odebort még több lesz...). Így tehát teljesen felesleges megpróbálni megostromolni az erődöket — a hegyeken költ étkelnünk. Először is foglaljuk el a Draams arődjétől északnyugatra, az Ugrorn hegység lábánél levő kaepet és Morkin vegyo fel a shehert. Innen északnyugati irányban haladva egy nap alatt étkelhetünk az Ugrornon (az utunkba eső leke-nél pedig íthat a legnagyobb sereg), itt mindenképpen egy

helyen táborezzon le Merkin és a kíséretében levő 7 sereg, mert őjszaka biztosan megtámadnak bennünket. A volgy közepén áll Ushgarak erődje. Tekintettel arra, hogy Doomdark fő serege még délen van Xajorkith felé, kicaít sokan vannak itt: az erődv helyőrsége 1.200 lovasból áll, továbbá még bent van egy 4.800 harccsal álló sereg is. Az erődv körül áll még 4 dereb, 1.000 lovasból álló sereg is (úgy látszik ők már nem lótok be a vérba...). Ez ugyebár 10.000 ember, de egyetlen lépés alatt ide lehet hozni a volgy másik hárem citadellájában és az őrtornyokban levő ketenákat is. Ha tehát véletlenül támedni akarnánk, akkor minimum 20.000 ember szakadna a nyekunkba... Támadni egyébként sem tudunk, mert itt — Morkinon kívül — az össze karakter teljesen be van rezeve. Az Ugrornon étkelve is kapunk egy támadást tőlük, de hagyjuk a csatát és a következő lépésben lépünk a Tower of Doomtól keletre levő helyszínre az összes karakterünkkel (őjöl természetesen újabb csata lesz), majd a következő lépéssel tőnjünk el nyugati felé (közben Merkin áthalad a Tower of Doomon és ott SEEK-elve felveheti a Jégkronát). Egy újabb lépéssel kiérünk a Plains of Lestra és ott meneküljünk be Gloom erődjébe.

(A fent leírt módszernél persze lehet, hogy vannak jobbak — meg egyébként is mindenki úgy játszik a játékkal, ahogy jól asik neki. Mi négy szisztémát is kitaláltunk és egyedül így sikerült ellepünk a Jégkronát. A lényeg egyébként az, hogy minimum 6-7.000 ember kísérje Merkint, amikor a Tower of Doomba megy és nagyon gyorsan tőnjünk ot ennán...)

A problémánk már csak az volt, hogy e játék ezzel nem ért véget: mihelyt megérkeztünk Gleem erődjébe, két lépés múlva feltűnt a horizonton egy 6.000 lovasból és 4.000 harccsal álló Doomdark-sereg, akik valószínűleg a Jégkronát szerették volna szép szövekkel visszakérni tőlünk. Inkább nem vártuk be őket, hanem idejében eltűntünk. Az egyik guidance azt mondta, hogy a Lake Mirrowban lehet megsemmisíteni a Jégkronát. Ez a hely Gloom erődjétől majdnem pontosan délre van, a Downs of Mirrow keleti részén. Természetesen átmenekeztünk ide (nyakunkban az előbb említett kis Doomdark-csapatkával), de ott semmi nem történt: a parancsok között nem jelent meg új paroncs és hlába SEEK-eltünk Merkinnal, itt is csak életvizezt feléltünk. Egy másik guidance meg azt mondta, hogy Lorgim, a Bölcs megsemmisítheti a Jégkronát. Na most ő az északkeleti csücsökben lakik és valehogy nem vágyunk átvonulni még egyszer Ushgarak olótt, amikor még a nyakunkban van egy másik Doomdark-sereg is... Így tehát egyelőre fogalmunk nincs, hogy hogyan lehet megnyerni a játékot, de természetesen valehogy azért meg logjuk: már hatszor kozdtuk újra az egőszet és mivel minden parti legalább 4-5 napig tartott egyfolytában (ez most emberi lődszámítás szerinti "nap", nem a játéké), már legalább egy hónapot olvasztegettünk volo. Márpedig ha ennyit szenvedtünk, akkor most már csak azért is megnyerjük! Csak nem most, mert most már nem tér bele az időbe...

A végére jöhet a szakásos értékelés. Az valószínűleg nyilvánvaló mindenkinek, hogy ilyen katasztrofális mennyiségű szöveget csak olyan játékról vagyunk hajlandóak írni, ami negyven tetszik. A grafikai kivitelezéssel kapcsolatban már említettük, hogy a játék alapvetően Spectrumre készült és e sprite-okat leszámítva monokróm. A nézeti képek megjelenítésénél egy kicsit vérti kell, de hál az egy-értelmű, hogy a 32-33.000 nézeti képet csak úgy tudta Singloten úr biztosítani, hogy képernyőelemekből épít fel a képeket. Ezeket az apróságokat leszámítva már csak pozitívumai vannak a játéknak — oldie, but goldie! Először is az, hogy nagyon nehéz és nehézségi fekezetot nem lehet állítani. Ki nem állhatjuk azokat a stratégiai programokat, amelyekben ilyen van és könnyűro állítva még egy dögölt engelné is hipp-hopp lecaapkodhatja a gépet (ld. például CENTURIO). Ezek elveszik a győzelem örömet, másrészt ki az a merha, aki HARD-ban játszana, ha van EASY is? Az ugyan nem volt túl szép húzás Singloten úrtól, hogy Doomdark legalább három-ezres túlerőben van és az erőjét még jól is használja ki, de ezt némileg ellensúlyozza, hogy nálunk a vezérek is mőszárolják az ellenséget és kipihenten legalább kétszer olyan jók a katonáink. Száz szónak is egy a vége: a LORDS OF MIDNIGHT legalább olyan jó játék, mint amilyen régi — ekinek valeha is tetszett egy stratégiai játék, az mindenképpen keterja elő valehennan és birkózzon vele egy kicsit. Nem hinnénk, hogy megbánná... (Egyébként igazán átlrhatták volna mondjuk Amigára vagy PC-re, egy kicsit jobb grafikával)

Végül egy rámisztó hír: mivel ezzel párhuzamosan nyűstőljük a játék folytatását is, nem kizárt, hogy a közeljövőben egy DOOM-DARK'S REVENGE leírást is rátok zúdítunk. (Hát ez nam túl jó hír — CoVboy)

Rendkívüli újdonság!

Ha esetleg szükséged lenne olyan csekkekre, amelyeken '92-es előfizetést vagy egy CoV Évköny '91-et akarsz rendelni, csak nyugodtan kérd tőlünk! Még vannak...

Eye of the Beholder

Az idősebb Amigások falán még emlékeznök egy bizonyos DUNGEON MASTER című játékra, ami úgy '87 körül jelenhetett meg. Moglehetősen sikeres volt a diágra, mert a 16 bites gépekre készült, az AD&D szabályain alapuló játékok szerzői azóta is ezt tekintik utánszási alapnak (ld. CAPTIVE, XENOMORPH, stb.). Nem kivétel ez alól az AD&D számítógépes megvalósításának jogait birtokló SSI programozói gárdája sem, akiknek az EYE OF THE BEHOLDER c. munkájuk akár a DUNGEON MASTER XXXVII címet is viselhethetné. Mielőtt még bárki is létretenné a dolgot, taval álljon tőlünk, hogy a klónozás miatt szívjuk a logunkat — a játék nagyszerű, minden RPG-ra jóga mind a tíz lábujját megnyalhatja utána (mai amerinyiben játék közben jógazzál is szokott)! Különösen örömteli újításnak tartjuk az eddigi SSI-játékokhoz képest, hogy bár a játék teljes mértékben az AD&D-re épül, mégis jelentősen egyszerűsítették, lehalál a laikusok számára is élvezhetőbbé tették. Mivel "A Tanú szemé"-nek készítői a ló hang-súlyt a látványra, az egyszerű és praktikus kezelésre, valamint a gyors játékra helyezték, csak tapsikolni tudunk. Tapsikolás közben meg csinálunk róla egy leírást.

A játék keretfőtenetétől megkímélünk benne-leket (most éppen nem jut eszünkbe semmi), de mindenki kiálálhatja magának a szokásos mesét a kimenthatatlan nevű városról (nevezzük mondjuk Hinggggrrrhggrr K-nak) és a négy jöttenthetetlen hősről, akik hadia kul-nek a város alatt húzódó csatmarendszerben létszelő gonosz ellen. Az utóbban egyébként megszeméltélünk egy splitstza szeánzot (fintogató varázslókkal), a küldetésre készülődő hőskéket, majd azt a mularsógos jelenetet, amint csapatunk besétál a csatorna rendszerbe és a kijárathoz vezető folyosó beemlék utánuk. Innen már csak lefelé vezet az út.

A játék elején kiválaszthatjuk, hogy a kimentett állást folytatjuk (LOAD GAME IN PROGRESS), vagy új társasággal előről kezdjük a küldetést (START NEW PARTY).

A kimentett állásokkal kapcsolatban megjegyzendő, hogy egy lemezen (pontosabban könyvtárban) csak egy állás lehet (új mentésnél felülíródik), tehát ha szükségünk van a korábbi állásokra is, akkor másoljunk le néhányat a lemezt vagy az EOB.SAV file-t nevezzük át más névre (esetleg át lehet pakolni egy másik könyvtárba).

(Megjegyzés: Előnézetet kérünk a profi kalendároktól, hogy a leírásban lesz néhány dolog, ami a gyakorlott játékosnak teljesen egyértelmű, de figyelem-mel kellő lenniük azokra is, akik "laikusok" a témában.)

Karakterek generálása

Ira a játékokat most kezdjük, először össze kell állítanunk a társulatot. A játék elején 4 karakterrel indulunk, de mivel a csapatban 6 hely van, a későbbiekben még létrehozhatunk két újabb karaktert is.

Először azt az ablakot kell kiválasztanunk a bal oldalon, ahova az új karaktert el akarjuk helyezni. A négy ablak mutatja, hogy a társaság milyen sorrendben halad az RPG-ről szokásos szisztéma szerint az első sorba célszerű helyezni a harcoló karaktereket, akik csapatban az ellenséggel harcolnak, hátulra pedig a varázslókat, akik majd varázslókkal támogatják a harcolókat.

Az első lépés a karakter leírásának (human; ormbel, elf, tünde, half-elf; léltünde, dwarf törp, gnome, gnóm, halfling, lélszerzet, vagyis hobbít) és nemének (male/female) kiválasztása, majd következik a karakteri osztályának (fighter: harcos, ranger; cserkész, mage: mágus, cleric: varázsló, thief: rabló — az embereknél még van paladin (lovag), a halflingeknél pedig rogue (csavargó) is) beállítása. Az AD&D szabályának megfelelően, a lapja lüggvényében lehetőség van vegyes osztályú karakterek is létrehozni (pl. fighter/mage vagy fighter/thief/cleric). Embereknél nincs vegyes osztály. Az egyedi osztályban levő karakterek 3 szinten kezdenek, a kettős osztályúak 2/3 szinten, a hármas osztályúak 2 szinten. A szín határozza meg, hogy az adott karakter az osztályára jellemző tulajdonságot milyen hatékonyan tudja alkalmazni (pl. egy harcos jobban harcol magasabb szinten, a varázslók és mágusok pedig több varázslót alkalmazhatnak). A játékban előre haladva a karakterek egyre több lapaszabályt gyűjtenek és növekszik az EXPERIENCE POINT-juk (továbbiakban EP) száma. Néhány ezer EP összegyűjtése után a program jelzi, hogy a karakter az osztályán belül magasabb szintre került ("<karakter> has gained level of experience"), azaz a karakteri ügyessége lesz egy adott lovakkorosságban. A csapat által szerzett EP-k egyenletesen oszlanak el a karakterek és karaktereken belül az osztályok között. Ennek megfelelően a vegyes osztályúak egyaránt vannak alányai és hátrányai is. Igaz, hogy a karakter egyszerre több dologhoz is ért, viszont az osztályai csak lassabban kétfőnek magasabb szintre.



A lapja és az osztály vari halással a kezdő legyverzető/telészereleso is: például a dwarfok kezdetben csatabárdot (axe) tartanak a jobb kezükben, a többi lapja pedig rövid kardot (short sword).

— a mágusok (mage) bal kezében egy varázskönyv (spellbook) van. Ez tartalmazza a mágus által ismert (lehet memonzalható) varázslókat, továbbá ennek a használatával tudunk varázsolni. A mágusoknál további megkötések is vannak: a mágus a testén nem visolhat semmilyen páncélt (sisakot igen), csak az osztályára jellemző kópont (robe), továbbá török (Dagger, Backstabber) kivételével nem használhat legyvert sem. Ellenben csak ő használhatja a varázslókkal rendelkező pálcákat (Wand).

— a varázslók (cleric) bal kezében szent szimbólumot (holy symbol) tartanak, ami ugyanazt a célt szolgálja, mint a mágusoknál a varázskönyv. A cleric nem vonatkoznak a mágusoknál levő titások (használhatnak legyvert és páncélt is).

— a lovag (paladin) és harcos (fighter) osztályok harca specializálódtak, tehát ők használhatnak a legjobban bármilyen legyvert. Ezen belül az egyes lapjának is megvan a kedvező legyvert (jobb használják a löbbieknek): az elfek kedvező az lj, a dwarfoké a csatabárd, az embereké a kardot, stb.

— a lovajok (thief) telészereleséhez tartoznak az álkulcsok (lock pick) a háziasakban. A játékban jónéhány olyan ajtó állja utunkat, amelyeket eredetileg csak valamilyen kulccsal lehet kinyitni. Egy jól képzett lovaj viszont az álkulcsával hosszasan piszkálva kinyithat néhányat a kulcsos ajtók zárjai közül. A fontosabbaknál azért vigyáztak a készítő, hogy izz ne sikerüljön — ott az álkulcs bele szokott lómi a zárba...

Mindenki szabadon választja ki magának a karakteret, de lehetőleg az első sorba harcosokkal rakjunk és a csapatban mindenlőteképpen legyen egy cleric és egy mage is. Részünkről egyébként egy paladin, fighter, cleric/thief, mage összetételű csapatot létszelőltünk előnyben.

A lapja és az osztály beállítása után következik a karakteri pártállításának (ALIGNMENT) meghatározása (lawful/neutral/chaotic good/innocent/evil). Ilyen lényeg van az AD&D-ben, de a játékban nekünk úgy tűnt, hogy teljesen mindegy, melyiket választjuk.

A következő lépés a karakter képének kiválasztása: e nyílak használatával 30 kép közül válogathatunk. A képek alatt látjuk a karakterre jellemző tulajdonságokat, amelyek valószínűleg már ismerősek lesznek a többi RPG-ből: STR (erő), INT (intelligencia), WIS (bölcsség), DEX (ügyesség), CON (egészség) CHA (karakter, megnyerő képesség), AC (Armour Class, minél kisebb, annál jobb — a DEX növelésével csökkenthető), HP (Hit Points, mondjuk "életerő") és LVL (a karakter osztályának szintje). A tulajdonságok szerepéhez valószínűleg nem szükséges kommentár (pl. ha nagyobb az STR, a karakter nagyobb ütőerővel, magasabb DEX-nél nehezebben találjuk el, stb.)

A kép kiválasztása után a jobb alsó sorokban négy újabb opció jelenik meg:

- REROLL-lal új paramétereket kérhetünk a karakternek;
 - MODIFY választása után a LVL és az AC kivételével állíthatjuk a kívánt értékre a karakter tulajdonságait. Az első oszlopban lévő tulajdonságok maximális értéke 18, a HP az osztálytól, szinttől és fajától függ;
 - FACES választásával egy másik képet választhatunk a karakternek;
 - KEEP-pal érvényesítjük a jelenlegi beállításokat. Ezután már csak nevet kell adnunk és a karakter bekerül az új csapatba.
- Miután mind a négy karakter elkészítettük, az első részen megjelenik a PLAY opció, amivel elkezdhetjük a játékot.

Kezelés

A bal felső részen látható az a kép, amelyet a csapat az adott irányba fordulva lát (játéktér); alatta a mozgásra szolgáló nyílak és az iránytű; a jobb oldali részen a csapatban lévő karakterek képe; alul pedig az üzenetsor és a CAMP ikon, ami egyrészt pause-ként szolgál, másrészt egy menüt kapunk vele. A pointer normál állapotban nyíl alakú, de ha valamilyen tárgyra clickelünk vele (bal gomb), akkor a tárgyra jellemző formára vált. A tárgyal átpakolhatjuk egy alkalmas helyre vagy eldobhatjuk (jobb vagy bal click a játéktér felső részén). Ha valamilyen tárgy a karakter kezében van, akkor a jobb click a tárgyon azt jelenti, hogy a karakter használni fogja a tárgyat.



△ Kérjük némi kátfogósságot tekint a társulatra

Játéktér: Itt látjuk azt a képet, amit a csapat az adott irányban lát. Ha valamilyen érdekes tárgyra bukkanunk, csak simán rá kell clickelnünk és máris "felvettük" (a pointer olyan lesz, mint a tárgy). Ugyancsak bal clickkel vizsgálódhatunk a játéktérben: ha valamilyen érdekesebb dologra bukkanunk (például egy nina a falon), akkor az üzenetsor tájékoztat a vizsgálat eredményéről. A falakon egy csomó kapcsolót, kart, gombot felhívunk, ezeket szintén bal clickkel aktiválhatjuk. Ha valamilyen tárgy van a kezünkben, akkor a játéktér felső harmadán clickelve a jobb gombbal, a tárgyat elhajítjuk abba az irányba, amova nézünk (addig repül, amíg neki nem ütődik egy falnak). Nyílak/iránytű: A nyílakra clickelve mozoghatunk vagy fordulhatunk, de a kurzorokkal is irányíthatjuk a járatot. Az iránytű használata egyértelmű: azt az irányt mutatja, amova éppen nézünk. Természetesen néha előfordul az is, hogy egy másik varázslat megbolondítja és ha nem figyelünk a térképekre, úgy érezzük, hogy teljesen új és ismeretlen magunkat.

Karakterek: A jobb felső részen látjuk a karaktereink képét (felül a nő, középen a karakter képe, mellette a jobb (felső) és a bal (alsó) kézben tartott tárgy, alul a karakter HP-je). A kurzorokkal clickelve felvethetünk/lerakhatunk tárgyakat (jobbba használjuk), a karakter képére

clickelve pedig megjelenik a felszerelése. Itt a bal oldali két oszlop jelzi a karakter házbárájának a tartalmát, mellette pedig a karakter színterjére mutató nyílak a különböző testrészekre hordott felszereléseket. Az úras négyzetekbe pakolhatunk új stuffokat. Természetesen a program figyel, hogy egy adott cuccot ne lehet-e rakni a kijelölt helyre: nyilvánvaló, hogy például egy cipőt nem a fejre kell viselni és nem túl szép, ha valaki egy buzagányt hord gyűrű (a jobb kéznél lévő két kis négyzet) gyanánt. A hálón lévő bonzoban nyílveszítők (arrows) pakolhatunk (a szám jelzi, hogy hány van benne), amelyeket azután használhatunk harcban, miután egy íjat (bow) is szereztünk hozzájuk. A felső részen látjuk az aktuális karakter képét, alatta pedig a HP-jét és az éhséget (FOOD). Ha a HP sárga vagy piros színű (10 vagy 5 alatt), akkor pihenünk kell (közben pedig egy cleric gyógyítja a sebesült karaktereket), ha a karakter éhes, akkor meg kell etetnünk (gyógyul a karakter színterjére lévő éhségszabó 1-2 rakomány). A csapat tagjai nem túl jól bírják az éhezést... (!) Az éhséget mellett nyílakkal lapozgathatunk a karakterek között.

A felszerelési jelző jobb alsó részén lévő számról clickelve az aktuális karakter tulajdonságait vizsgálhatjuk, továbbá itt látjuk az általa gyűjtött tapasztalati pontokat (EXPERIENCE POINTS) is. A tapasztalat — az összes karakternévze egyaránt — állandóan növekszik, ha ellenségekkel találkozunk, harcban győzünk, valamilyen tulajdonságot gyakorolunk vagy bármilyen (a küldetés szempontjából hasznos) dolgot művelünk. Néhány ezer összegyűjtése után a karakter az osztályában egy szinttel magasabbra kerül (egyben a HP-jének maximális értéke is növekszik 3-6 ponttal), amiről az üzenetsor tájékoztat bennünket. Kezdetben a karakterek EP-je 5 000 körül van, vagyis osztályoknál egy kicsit több, de az arányosan el van osztva az osztályok között.

Üzenetsor: Itt látjuk az érdekes helyekről nyert infókat, illoggás lépésekről (például egy adott tárgyat 1000 helyen akartunk egy karaktertől elhelyezni), a felvett/letett tárgyakról, a varázslók/mágusok által megtanult varázslatokról, karakterek színváltásáról stb.

CAMP: Egyrészt pause, másrészt egy menüt aktivál, ami a következő pontokat tartalmazza.

REST PARTY: A csapat lepihen. Ha a csapatban van cleric, akkor a program a pihenés előtt megkérdezi, hogy a sebesülteket gyógyítsuk-e (növeljük a HP-t) — természetesen YES a célszerű válasz. Pihenés közben látjuk, hogy mennyi idő lelt el: az nem különösebben lényeges, de a karakterek közben esznek is. Ha a cleric nem gyógyít, akkor a pihenés addig tart, amíg az első cleric HP-je maximális lesz (ha a cleric gyógyít, akkor minden karaktert a maximális HP-ra töltenek). Ha további sérültek is vannak, amelyeknél a HP még nem maximális, akkor a program rákérdez, hogy folytassa-e a pihenést — YES-nél a csapat addig pihen, amíg az összes karakter HP-je maximális nem lesz, de clickkel megszakíthatjuk a szenderegést. Pihenésre van szükség akkor is, ha valamilyen cleric vagy maga a karakterrel varázslatot akarunk memorizáltatni.

MEMORIZE SPELLS: A maga osztályba tartozó karakter varázslatot tanul a pihenés ideje alatt. Először is azt kell kiválasztanunk, hogy milyen szinthez tartozó varázslatot akarunk memorizálni. Az RPG-ben megszokott Spell Points (a továbbiakban SP) ebben a játékban nem kerül külön kijelzésre: a varázslatot használó karaktereknél a varázslatok listája felül látjuk az adott szinthez tartozó mennyiséget (vagyis összesen ennyit lehet egyszerre memorizálni). Mindenekelőtt a varázslat szintjét kell kiválasztanunk, majd a megjelenő listában azokra a varázslatokra kell clickelnünk, amelyeket memorizáltatni akarunk a mágussal. Természetesen ugyanabból a varázslatból a mágus többet is memorizálhat. A memorizálás a pihenés ideje alatt zajlik (kb. 8 órá veszt igénybe), tehát a REST PARTY menüpont választása előtt kell kiválasztanunk a megtanulandó varázslatokat (ha nem választunk újakat, akkor az utolsó beállítás az érvényes).

PRAY FOR SPELLS: Ugyanaz vonatkozik ide is, mint az előbbi pontnál, de itt a cleric osztályba tartozó karakter tanulja a varázslatokat. Bizonyos szint elérése után a paladin osztályba tartozó karakter is varázsolhat — ha ilyen is van a csapatban (vagy több cleric), akkor előbb ki kell választanunk, hogy melyikről van szó.

SCRIBE SCROLLS: Varázslatokra megjelölése (pihenés idején nem igényel). A játékban egy csomó mágus scrollt találhatunk, amelyek általában új varázslatokat tartalmaznak. Az új varázslat használatát előtt meg kell fejtenünk a varázslatokeresőt és csak azután kerül a választható varázslatok listájába. Természetesen ha nincs nálunk tekercs (vagy a tekercsen lévő varázslatot már ismerjük), akkor ez a pont nem használható.

PREFERENCES: A TUNES/SOUNDS ponttal a hangeffektusokat kapcsolhatjuk ki/be, a MOUSE ON/OFF-al az egert, a BAR GRAPHS ON állásban grafikonnal, OFF állásban pedig számmal mutatja a karakterek HP-jét (az utóbbi célszerűbb).

GAME OPTIONS: A LOAD/SAVE-vel játékállást menthetünk/megmenthetünk, DROP-pal kirúghatunk egy karaktert (csak akkor, ha már négyenél több van a csapatban), a QUIT-tal pedig megerősítés után kiléphetünk a játékból.

Varázslatok

Varázslatok: A játékban csak a cleric vagy a mage osztályba tartozó karakterek alkalmazhatnak, mindkettő más varázslatokkal ismer. (Eltérve a paladin is tud majd varázsolni, de valahol a 3 szinten fogja az első szerencsésben varázslatát megkapni.) Egy varázslatot használó

karakternek először is ismernie kell a varázslatot: néhány varázslat rendelkezésre áll már kezdetben, továbbiakat tanulhatunk a megtalált varázslatok cseréje megfigyelésével és szintugrásoknál (ilyenkor általában az első áll rendelkezésre) Ha a varázslatot használó karakter ismer egy adott varázslatot, akkor a pihenések alkalmával memorizálhatja az általunk beállított, SP-től függő mértékben (például egy 5. szintű cleric megtanulhat 3 Blossst és 1 Detect Magicot). Amennyit egy pihenés alkalmával megtanult, annyit lehet színi a későbbiekben. Az elhasznált varázslat a következő pihenés alkalmával ismét meg kell tanulnia a használathoz (ha a CAMP-menü MEMORIZE/PRAY FOR SPELLS pontjában beállítás értékek nem írjuk át, akkor a REST PARTY választásánál automatikusan megtanulja az utoljára beállított varázslatokat). A varázslatok használatához a karakter bal kezében tartott szimbólumra (clericnél a szent szimbólum, mage-nél a varázskönyv) kell clickelnünk a jobb gombbal. Ekkor a képernyő közepén részben megjelenik egy ablak, amelyben kiválaszthatjuk, hogy milyen szintű varázslatot akarunk használni, a szinthez tartozó (megtanult) varázslatokból pedig melyiket. Az ABORT SPELL választásával kikapcsolhatjuk az ablakot. A cleric és mage karakterek a szintükhöz képesti eggyel alacsonyabb szinthez tartozó varázslatokkal alkalmazhatók. Az SP szintén a karakter szintjének függvénye, szintugrásoknál az összes szinthez tartozó SP eggyel növekszik (azaz szintugrás után az előtt szintekhez tartozó varázslatokból eggyel többet memorizálhat a karakter). Most nem soroljuk fel az összes varázslatot, csak azokat, amelyeket az első 5 szinten tudunk használni:

(Cleric spells)

1. szint:

Bless: Áldás. Az egész csapatra vonatkozik, de túl sok hasznát nem láttuk. Esetleg arról van szó, hogy harc közben nehezebben találják el a karaktereket...

Cure Light Wounds: Könnyebb sérülések gyógyítása egy karakteren. Harc közben is használható elsősegélyként, de automatikusan működésbe lép akkor is, ha a csapat pihenésekor kántuk a gyógyítást. 5-12 HP-1 gyógyít valamelyik karakteren (pihenéskor a használat után rögtön memorizálja is és folytatja a gyógyítást). Lehetőleg mindig legyen 1-2 ilyen varázslat a cleric tarsolyában.

Cause Light Wounds: Könnyű sérülés okozása, de csak akkor van hatása, ha a cleric az első sorban van. Harcban alkalmazható: valamelyik ellenségen könnyebb (5-10 HP körül) szobot ejt.

Detect Magic: Varázslat felderítése. Amíg a varázslat tart, a karaktereinknél lévő mágikus tárgyak kék színnel világítanak.

Protect Evil: Védelem a gonosztól. A név ugyan magáért beszél, de a varázslat használatát szerzett ismeretlenek főmódon egy kérdőjelemben összegezhetnénk...

2. szint:

Aid: Segély. A kiválasztott karakter HP-jét ötlet növeli (ha maximumon volt, akkor ahhoz is hozzáad ötöt).

Flame Blade: "Villámperge". Csak akkor használható, ha a cleric másik kezében nincs semmi. A varázslat után a cleric másik kezében egy tűz kard jelenik meg. Eldobni nem lehet, csak jobb clickkel használható (ha a cleric az első sorban van). Elég nagyokat (10-15 HP) lehet színi vele az ellenfelek nyakába.

Hold Person: Fagyaszthat. Szintén harcban vehető be: az ellenséges karakterek átmenetileg megdermednek és egy darabig nem látnak. Közben persze mi boldogan csépelehetjük őket. A 4. szintől kezdve már nem nagyon szokott sikerülni...

Slow Poison: Méregzős lassítás. Védekező jellegű varázslat: ha az ellentől mérget vet be (például a 4-5. szinten lévő pókok harapása általában mérges), akkor lassítja a mérgeg halálát, tehát a karakter HP-je csak bizonyos idő eltelté után kezd el vésziesen csökkenni.

(Mage spells)

1. szint:

Armor: Páncél. A kiválasztott karakterünk AC-ját átmenetileg kettővel csökkenti, de csak akkor, ha az nem kevesebb 1-nél.

Detect Magic: Id a cleric hasonló varázslatánál.

Magic Missile: Mágikus lövedék. Harcban alkalmazható, az eltalál ellenséges karakteren néhány HP-nyi sebet ejt.

Shield: Pajzs a varázslatot alkalmazó mágus körül. A varázslat ideje alatt lármadásokat HP-vesztés nélkül vészeli át.

Shocking Grasp: "Sokkoló önnetés". A másik kézmű szabadnak kell lennie hozzá. Itt egy tonyét fog megjelenni, ami ugyanúgy használható, mint a clericnél a Flame Blade.

2. szint:

Molt's Acid Arrow: "Molt bácsi savnyílja". Ez egy nagyon kellemes harci varázslat: az első három szinten egy ellenséges karaktert általában azonnal kinyír (vagy ha nem, akkor is jó nagyot rúg beléjük).

Invisibility: Láthatatlanság. A kiválasztott karakterünk átmenetileg láthatatlanná válik (a képe el is tűnik a karakterek listájából). Ez harcban nagyon előnyös lenne, csak az a probléma van, hogy a varázslat azonnal megszűnik, mielőtt a karakter valamilyen legyvert használna. Egyébként célszerű egy ilyen bevetni, ha valamilyen karakterünk már eszmélni látna a harcban: így már ügysem használhat semmit, de ha tovább püfölik, akkor meg fog halni, ami nem mindig a legjobb dolog.

3. szint:

Fireball: Tűzcseppek. Teljesen cool varázslat: ha a mage nem vegyes osztályú, akkor valahol az 5. szint környékén már illik tudnia.

Fogalmunk nincs, hogy hány HP-1 sebezhet, de rendkívül nagyokat rug az ellenfelekre.

Haste: Gyorsaság. Harci varázslat, a karakterek a leggyeiek használatát után gyorsabban ismételhethetik.

Invisibility 10': Ugyanaz, mint a 2. szint varázslata, de az összes karakterre érvényes.

Ha valamilyen karakterre vagy a csapatra hálótartós varázslatot alkalmazunk, akkor a karakter képe körül színes keret jelzi a varázslatot (ha jobb varázslat is hat egyszerre, akkor a keret csúkos). Egyelőre ennnyit a varázslatokról, a többi majd a következő számban ismertetjük.

Már volt szó róla, hogy a mage varázslatokat a mage scrollok megfigyelésével bővíthetjük. Az új varázslatokon kívül azonban egy csomó olyan mage/cleric scrollt is találunk, amelyeket az adott karakter már ismer. Ezeket is mindenképpen huicoljuk magunkkal, ha az ismert varázslat lekercsét használjuk (valamelyik közben talíva jobb click), ugyanazt a hatást erjük el, mintha a varázslatot memorizálta volna a karakter. A lekercsek egyébként egyszerű használat után eltűnnek.

▽ Anye csak egy van — ez is egy female fighter



Tárgyak

Akár csak a többi RPG, az EYE OF THE BEHOLDER dungeonja is egy rakás tárgyat rejt. Azt mindenki maga dönti el, hogy mit huicol magával (az első néhány szinten a karakternek zsákjában rendelkezésre álló hely bőven elég lesz), de egy idő után úgys mindenkinek világos lesz, hogy mit érdemes és a feleslegeseket eldobálja. Most csak általánosságban nézzük át a cuccokat, a lenyogosebbeket a leírás közben úgys kitérünk.

Fegyverek: Van egy rakás belőlük, csak kapásból néhány: rövidtűszű kard (Short/Long Sword), lőr (Dagger), jalgán (Backstabber), buzogány (Mace), csababárd (Axe), stb. A kardok közül természetesen a hosszúval lehet nagyobbakat csapni, a lőrók közül keitemes hatása van a Stone Daggonak (ez egyébként másia is jó lesz); a csababárdok közül pedig igen barátságos szerzűm a Drow Cleaver. A fegyverek speciális lapjával képezik a kétékezes fegyverek (ha egy karakter kezében ilyen van, a másik kezében lévő tárgyat nem tudja használni), ezen belül pedig azok, amelyekhez valamilyen töltény szükséges. Ilyen például az íj (Bow) és a parittyá (Sling). Ha valamilyen karakterünk kezében ilyen van, akkor jobb clickkel addig tüzelhetünk velük, amíg a rendelkezésre álló töltény (íj eseteiben nyilveszár (Arrow), parittyánál kavics (Rock)) el nem fogy (ilyenkor clicknél NO AMMO felirattal kapunk). Teljesen mindegy, hogy a töltény a háztűszűkban vagy (nyilván) a legezen van, lényeg az, hogy ha valamilyen karakter ilyen fegyvert használ, akkor a csapat által összeszedett töltényeket nála halmozzuk fel.

Falazalások: Ide tartoznak a páncélok, pajzsok, ruhák és cipők. A páncélok és a pajzsok a karakter AC-jét csökkentik a minőség mentékében. Kezdetben — a mage kivételével — minden karakter bőrpáncélt (Leather Armor) visel, de a későbbiekben találhatunk egyre jobbakat is (Scale Mail, Chain Mail, Plate Mail). A mage karakterek ruházata egy kék köpeny (Robe). Ilyeneket is találhatunk, de teljesen felesleges magunkkal huicolni őket. A cipők ugyan nem csökkentik a karakter AC-jét, mindenesetre nem árt viselni őket.

Potionok: Jellegzetes üvegekben lévő varázsszerek, amelyek tulajdonságait (jobb click valamilyen karaktert kezében), valamilyen tulajdonságot növel (vagy csökkent). Potíonok:

Healing: Néhány HP-1 (5-12) gyógyít egy karakteren.

Extra Healing: Ugyanaz, mint az előbbi, csak eggyel nagyobb kiadásban (10-20 HP).

Cure Poison: Ellenmég. A 4-5. szinten kedves pókokkal fog meggyűlni a bejűnk, amelyek harapása mérgezett. Mérgezéskor a karakter neve pirosra vált és a karakterlapon POISONED felirattal látunk. Azonkívül az űzenetsor is lájkózzal írója, hogy a karakter érz a mérgeg halálát és a karakter HP-jét azonnal csökkenti. A mérgeg halálát — azaz a karaktert — ilyen potíont fogyaszt, azonnal megszűnik a mérgeg halála. A 4. szinten az első dologunk az legyen, hogy az északi részen lévő 4 Cure Poison felvesszük!

Speed: A karakter egy ideig gyorsabban használhatja a fegyvert
Értelemszerűen harc előtt vagy harcban kell meginni!

Glare Strength: Az STR-t növeli, a karakter nagyobbra fog útni.

Poison: Nahát ez cool! Így csak meg mindenki! (Gyengébb angolosok kedvéért: poison=méreg.)

Ezenkívül van még egy zöld színű potion, amit fontos egyszerűséggel **Potion** névre kereszteltek. Ezt nyugodtan feltörpíthetjük — kaja. A karakternek csökken az éhsége és egy jó darabig nem is legyaszt semmi.

Scrollok. Mái volt szó róluk. Az ismeretlen varázslatokkal a mágus megfigyesheti és varázskönyvében tárolhatja (egyébként a megfigyelt scroll el is lúnik), az ismereteket pedig a cleric vagy a mágus memorizál varázslatként alkalmazzhatja egy alkalommal.

Egyéb aluffok: Nahát ide aztán sok minden tartozik. Fontos közülük a **kaja (Ration)** vagy a dupla adag kaja (**Iron Ration**), amelyeket tárolhatunk is, de zsákmányolhatunk is a szörnyektől. A löbbőlől részletesebben majd később.

Harc

Talán mondanunk sem kell, hogy a csatarendszerben liemzsgnek a különféle szörnyek, akiknek leghebb végyuk, hogy ollogyasszanak bennünket.

A harc jellegetőzői adódi (ana harcolunk, emerre nézünk), hogy fizikailag az első két karakter harcol (ők kapják a lálálalokat is), a háttébb lövők pedig varázslatokkal, dobálózással vagy nyilazással/parittyával támogatják őket. Nyilvánvaló, hogy ha valamelyik háttér sorban lévő karakternek látunk lálálátot (és az nem mérgezett), akkor az adott irányba kell fordulnunk.

Ha az ellenfelek között nincs varázsló, akkor mindig az első sorban lévő karaktereket támadják. A megtámadott karakter kapén egy nagy vörös locecsanás jelzi a lálálátot, a benne lévő szám pedig azt az értéket, amit a megtámadott karakter elvesztett a HP-jéből. A magasabb (pontosabban mélyebb) szinteken már előfordulhat az is, hogy a nagyobb lermekben egyszerre több oldalról is támadják a csapatot. A harc kivételezésőnek itt mutatkozik meg egy háttérője: mivel csak arra harcolhatunk, emerre nézünk, egyszerre nem tudunk több irányban is támadni. Ilyenkor a legjobb megoldás az, ha valamelyik irányban varázsolunk néhány **Hold Person**ot, majd emlíg a varázslat tart, egy másik irányba fordulva leomésztorjuk az arra lévő népeket (vagy esetleg behátrálunk egy folyosóba, hogy szemből jöjjenek).

A harc szempontjából a karakterek egyik legfontosabb tulajdonsága a HP. Ennek van egy szintől függő maximális értéke (szintugrásoknál 5-8 ponttal nő), valamint egy aktuális értéke. Ha egy karakter HP-je 0 alá esőhőn, akkor eszméletét veszti (a karaktertapon UNCONSCIOUS és nem használhat semmit), de ilyen állapotban még gyógyítható pihenőskor. Ha a HP —10 alá esőhőn, akkor a karakter meghal (a karaktertapon DEAD leli). Ilyenkor már nem gyógyítható, de azért nem kell sírva lakodnunk: a hulla egyrészt feléleszthető a későbbiekben, továbbá hurcolhat tárgyakat és nem locecsz kalját. Ilyen minőségben menidük fizisz haszon lenne, csak az EP-je nem növekszik. További bolendozás helyett egy jótanács: ha harcban valamelyik karakter eszméletét veszti, akkor varázslattal vagy egy gyógyítással próbáljuk életben tartani (ha egyik sem megy, akkor legyuk láthatatlanná egy *invisibility* varázslattal).

A szörnyek ellon kétféle módszerrel harcolhatunk:

— ha a lálálórban van valamilyen ellenség, akkor kaparintsunk kézbe (pontosabban pointerbe) valamilyen fegyvert és clickelünk vele (jobb gomb) a játékképernyő első harmadára, az ellenség lóbb. Erre elhajlik a fegyvert — a sikeres lálálátot egy villanás jelzi (a sikertelent meg az, hogy a fegyver elroput a messzeségbe). Lálátat után felvehetjük a fegyvert a löbbőlől (vagy egy újat valamilyen karakter felszereléséből) és folytathatjuk a dobálózást. Ha az ellenség lóbb sorban támad, akkor a háttér sorok is támadhatjuk, ha o tárgy eldobásakor egy kicsit magasabbra clickelünk (ha persze onek megvan az a halálánya is, hogy ha csak egy sorban vannak, akkor egy lül magas clickkel a fegyvert eldobjuk a célen). Az eldobott fegyvert mindig az a karakter használja, akinek a cuccából felvettük, tehát egy harcos mindekképpen jobb eredményt ér el egy tör eldobásával, mint mondjuk egy mágus. Egyébként ha az összes fegyverünket elszórtuk, akkor kinunkban esetleg hozzavagdalhatjuk az ellenléltet a löbbi cuccunkal is, kezdve a kavicsokkal (mindonnel üthetünk pár HP-t) — vagy például sürgősen elhúzzhatjuk a csikot;

— az előbbi módszernél lényegesen célszerűbb az, ha az első két karakter kezében tartjuk a legjobb fegyvereket és harcban használjuk őket (jobb gombbal clickelünk a fegyver tartó kére). Ilyenkor CANT REACH leliat mutatja, ha az ellentől túl messze van. MISS pedig azt, hogy elhibáztuk — ha számot kapunk, akkor sikerült egy ütőt bevinnünk: ennyi HP-t sebezünk az ellenségen. Ezzel a módszerrel egyébként lényegesen nagyobb ütéseket tudunk bevinni, mint ha dobálózánk a fegyverekkel (ezenkívül nem kell összeszedgetnünk őket a csata után). A fegyver használata után néhány másodpercet várunk kell, amíg az adott karakterrel újra támadhatunk — addig üthetünk egy másik

karakterrel lévő fegyverrel (egy Speed varázslat vagy potion ezt a várakozási időt csökkenti).

A kezdő 4 löbből álló társulat a játék során 6-ra bővíülhet, ha az utunkba akad NPC-kei (non-player character) beveszáró a csapatba (pl a 4 és 5. szinten két dwarf lightor jelentősen szolgálata, továbbá a csontokból is újabb karaktereket építhetünk magunknak). Ha egy NPC jelentőkezősét elfogadjuk, akkor az automatikusan a háttér sorba fog kerülni, viszont ha már minden hely foglalt, akkor kiválaszthatjuk, hogy melyik meglévő karakterünket akarjuk lecserélni vele. Mivel a közlogyvereket (kard, tör, stb.) csak az első sorban lévő karakterek használhatják támadásra (már emennyiben nem akarunk dobálózni), tehát legikus, hogy a háttér sorba kerülő új karakterek kezébe llat és nyilat kell adnunk (természetesen a lőtemyeket is át kell pakolnunk hozzájuk) — így négy karakterrel támadhatunk egyszerre (közben a középső sorral még varázsolgathatunk is).

Az ellentelnek HP-je ugyan nem kerül kijelzésre, de az ügyis mindenkinek feltűnik majd, ha az ellenségek ellúntok — vagyis győztek. A szinteken általában két szernyifajtával lálálkozunk: goblin/csőszomászó, csontváz/zombi, orkólóld sárkány, a dwarf bányákban (4. 5. szint) csak pök van. A szörnyek az első két szinten bizonyos helyeket őriznek, a lövőből szinteken már követnek is bennünket. A győztes csapat egyrészt növelik a karaktereink tapasztalatát, továbbá az egyik fajtától életet és fegyvereket is zsákmányolhatunk (az első szinten a goblinoktól lőrt, a második szinten a csontvázaktól csatabárdot és sisakot, a harmadiken az orkóktól buzogányt). A pököktől nem lehet zsákmányt begyűjteni, a 6. szintől viszont már újabb kirabolható szörnyek jönnek (a zsákmány: Staff, Wand, Spear, Mace, stb.).

Fontos megjegyzés: néhány szörnyél valamilyen speciál tárgyat bukkanunk (például kulcsra vagy lekeresre) — a játék szerzői biztosították magukat, hogy a játékos csak akkor koveredhessen ki valahonnan, miután leomésztorja ezeket...

Ajtók/illúziófalak

Az ajtókat (vagy az átjárókat lezáró vasrácsokat) a lehető legváltozatosabb módszerrel nyithatjuk ki. Ha valamilyen trükkre van szükség, akkor azt az ajtó közelében általában egy rúna (rovásírással lrt leírat) jelöli valamilyen falon. A térképen nem jelöltettük őket külön-külön, majd mindenki eldönti, hogy melyik módszer szükséges):

- A legegyszerűbb eset, amikor az ajtó mellett egy nyernőgomb lálálható. Csak clickelünk a játéklétreben a gombra és máns szabad az út.
- Néhány ajtó valamilyen kapcsoló nyit, ami valahol az ajtó közelében lálálható. Ez lehet egy nagy kar vagy egy léglámpa/kör alakú lész valamilyen falon, alacsonyabban lévő szinteken pedig valamilyen szobor mozgatható alkészese.
- Egyes ajtóknak löbbször neki kell menni. Ezeknél az első (néhány) próbálkozás nem jár eredménnyel: az üzenetsorban azt olvasshatjuk, hogy 'a csapat nekkieselkedett, de nem sikerült kinyitni' (ha azt kapjuk, hogy 'No one is able to pry this door open', akkor leteleges öröklődünk, valamilyen más módszerhez kell folyamodnunk). Ha tovább próbálkozunk, valmikor majd csak kinyit — lődvet...
- Néhány ajtó környékén jellegzetes, kör alakú kiemelkedés lálálható a falon. Az ajtó csak akkor nyitk, ha a kiemelkedésen valamilyen súly van (ha volt rajta valami és felvettük, akkor bezáródik). Nem árt leliát 2-3 kavicsot is megunkkal hurcolnunk, hogy ha ilyen ajtóba botlanánk, akkor rádobhassuk. (Egyébként néhány helyen ugyanezzel a módszerrel lehet becsukni az úton tálozongó lyukakat is.)
- Az alózzóró hasonló módszerrel nyitnak azok az ajtók, amelyek környékén egy 'What an odd carving to place here' lúnál lálálunk. Az ilyeneknél hozzá kell vágnunk valamit az ajtóhoz.

Illúziófalak: A játékban egy csernő olyan fal van, ami ugyan első lőlásra lalnak lúnik, de valahogyan el lehet lúntetni (a lőrkapon szalfozással jelölve):

- Egyes falakon egy 'Passage' jelölést hordozó ork lúnál lálálunk. Ezeknek csak siman neki kell gyalogolnunk és az illúziófal már el is tűnt.
- Más illúziófalak az ajtókhöz hasonlóan nyitnak: a falon lévő karókkal/léglámpa alakú bemélyedésekkel vagy a kör alakú bukkánokra helyezett tárgyakkal lehet nyitni őket.
- Az illúziófalak működhetnek zalip ('Ha ez nyitk, akkor az csukva') módszerrel is.
- A legnagyobb problémáság o játék szerzőiből az volt, hogy néhány illúziófal csak azután nyitk ki, ha jártunk valamilyen helyszínen vagy megcsináltunk valamit. Az mondjuk tarkép nékiú jászik (vagy játék közben csinálo a térképen), az igen gyakran használhat olyan kifejezéseket, amik mi "*****"-gal szoztunk jelölni...

A teropakadályok lövőből csoportjait képezik a gódrók (lyukak a földön), amelyekben keresztlő egy alsztró vagy a követhető szintre potlyantunk. Mivel ezekre általában normális lejáró is vezet, célszerűbb a létrák használata (már csak azon is, mert zuhanások minden karakter veszti vagy 10-12 HP-t is). A gódrók elúntutése a lálálkál és az ajtóknál megismert módszerek valamilyenikével lőnténhet.

Ha jó, ennyi valószínűleg bőven elég is lesz a kezeléshöz, most követhetünk az, ami ugyis a legjobban érdekli a játékosokat: a leírás és a térképek. A játékban — az alszintektől öketnive — összesen 12 szint van és a végső célunk, hogy megláljuk a Tanú szemét. Ez egy hatalmas eszemgyőly, ami óriási mágikus energiával rendelkezik. Az alábbiakban egyelőre az első 3 szint leírását közzöljük részletesen (o többi a követhető CoV-ban jón). Nosza, rajta:

1. színt

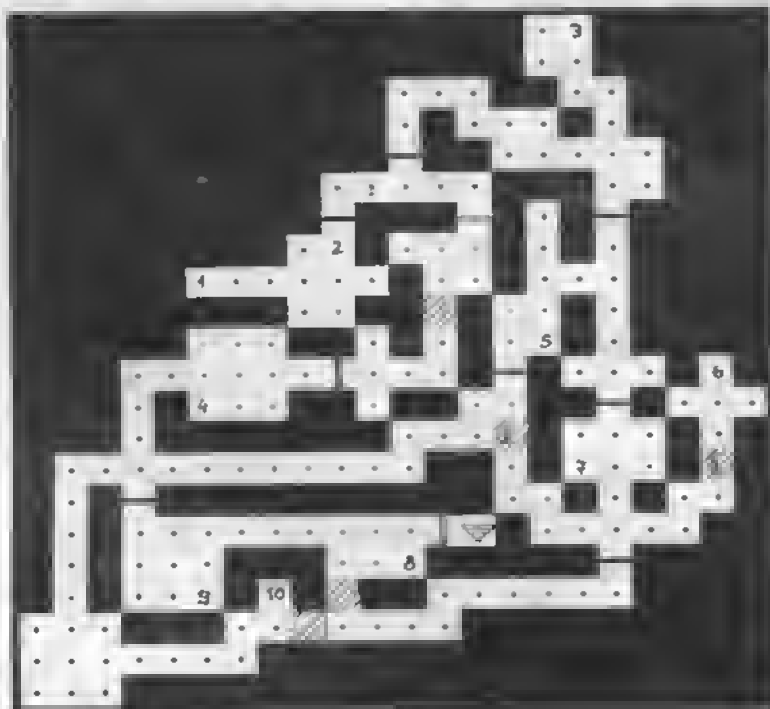
Ha új társulatot generáltunk, akkor a játék ott kezdődik, ahol az intro véget ért; mögöttünk a csatorna beomlott fala, előttünk ez ismeretlen. Mellemünk meg egy kavics (Rock), amit azonnal elszűlyeszthetünk valamelyik karakter hátszákjában. Nem rossz ötlet egyébként rögtön a játék elején memorizálni a cleric és mage karakterekkel néhány harci varázslatot és a clericnél legálább egy *Cure Light Wounds*-ot, hogy a harcokban fejleszthessük őket, valamint pihenéskor gyógyulhassanak a sérült karakterek. Az úton egy terembe érkezünk, amelynek a falánál egy volt halfling alussza örök nyugalomát (*Halfling Bones*), a csontjai közül pedig egy átkulcsot (*Lockpick*) halaszthatunk elő. Az ex-halfling *Tod Uphill* névre hallgatott és egy 4. szintű thief volt. Ez ugyan a csontjaiból nem derül ki, de ha magunkkal visszük, akkor az 5. szinten, a dwarfok táborában újraleszthetjük és bevehetjük a társulatba (inkább a dwarfokat tartjuk meg). Ja, pardon — egyelőre az 1. szinten vagyunk. Az észak felé vezető ajtó a mellette levő kanál nyitható. A következő folyosó keleti végében egy kobold rúna hirdeti, hogy 'Entrance', de az ajtó mindenki észrevehető enélkül is (már amennyiben nem kikapcsolt monitorral játszuk). Az ajtó mellett gomb megnyomása után szabad az út dél felé. Itt a térképen ugyan illúziólatat jelöltünk, de ez csak akkor teljes, ha délről érkezünk oda (onnan csak neki kell mennünk) — észak felől nem jelent akadályt. Ismét egy ajtóhoz érkezünk, amely a déli beugrásban levő téglaalap alakú gombbal nyitható. Az ajtó mögött 4 vidám goblin vágtat elő és nekiállnak felszerezni a társulat tagjait. Mivel morózus hangulatban ébredtünk, inkább úgy döntünk, hogy mi szeljük ki őket. Az egyikből egy kést (*Dagger*), egy másiktól pedig egy *Detect Magic* (mage) scrollt zsákmányolhatunk (a mage már ismer). A teremben két adag kaja (*Food*) várja, hogy elszűlyesszük a motyónkban. Dél felé pontosan egy bezárt ajtónak gyáogolunk neki, ez vezet majd alább a terembe, ahol a 2. szintre lejutathatunk. Most egyelőre nem tudjuk kinyitni, tehát sétáljunk a dényugati részen levő terembe, ahol 3-4 csúszómászó (hidra? rája? MDF-képviselet?) várakozik a hálálára. Mire lementésöljük őket, a vegyas osztályú (2/3) karakterek gyengébbik osztálya is 3. szintre ugrik. A 10-es számmal jelölt helyet két goblin őrzi, ez egyik hullaja után egy újabb lór vándorolhat be az arzenálunkba. A falon levő mélyedésben két varázslatkeresce lelünk: egy *Armor* (mage) és egy *Bless* (cleric) scrollra. Az utóbbit a cleric már ismeri, de az *Armor* a mage számára új, tehát felvesszük, hogy használható legyen (*SCRIBE SCROLLS*).

Itt egy kis kavarás van: kelet felé vezető illúziólat arról az oldalról nem nyitható, csak a másiktól — akkor viszont a másik oldalon, északra levő illúziólat nem fog kinyitni. Össz, ez egy kicsit elmésen hangzik. A lényeg az, hogy ha a folyosót lezáró illúziólatat kelet felől kinyitjuk, akkor a kijáratához vezető terembe az ajtón keresztül juthatunk be (többször neki kell feszülnünk) — egyébként (ha úgy csináljuk, mint most) az ajtó nem nyitható és a túlsóoldalon találhatók (északra levő illúziólat fog kinyitni). Mivel most éppen zsákcucában vagyunk, menjünk vissza a terem bejáratánál levő ajtóig és onnan tovább kelet felé, amíg a kanál nyitható ajtóig nem érünk. Itt újabb négy goblin logja gyarapítani az áldozataink listáját (3 *Dagger*), aztán felvehetünk még egy kavicsot. Sétáljunk le az északra vezető részen levő terembe, ahol egy csomog elemózsiát, egy



△ A zombik kimondottan rosszul öltözött élő(halott)lányak

másikat pedig a három goblin egyikétől zsákmányolhatunk, akik védtek a terem. Sétáljunk vissza a dél felé vezető folyosón, ahol a második ajtó csak akkor nyílik, ha az előtte levő kör alakú kiemelkedésen (a továbbiakban az egyszerűség kedvéért 'bukkanó'-nak fogjuk nevezni őket) valamilyen súly van, tehát legyünk rá egy kavicsot (a következő teremben felvehetünk helyette egy másikat). A folyosó végén egy nyomógombos ajtó vár bennünket, de mielőtt besétálnánk kukkarsunk el előbb kelet felé. Az utat egy újabb illúziólat zárja le, amit a jobbra levő világosabb színről téglaalappal nyithatunk ki. Mielőtt tovább illúziólatba ringatnánk magunkat, két — teljesen változatos — goblin jelenik meg a látóterünkben és jól orrbaverik az első két karakterünket. Egy ilyen inzultusra a möltó válasz csak az lehet, ha az onyészotnek adjuk őket és szuvenirként magunkhoz vesszük a tőrüket. Miközben egy dobonylással (*Dart*) gyarapítjuk az arzenálunkat, a program örömmel közli, hogy iszonyú bűdös van körülötöl. A bűz valószínűleg a mennyezetén levő nyílásból árad — csak az nem világos, hogy honnan lehet ide lecsúzni, ha a legfelső szinten vagyunk? (Talan a királyi palota flemhelya alatt szmstokok... — CoVboy) Menjünk vissza az ajtóhoz és nyissuk ki. (Aki őrzi magában némi készletet, az az ajtó előtt elmehet még kinyitni a nyugatra vezető folyosó végén levő illúziólatat.) Talán már senki sem fog meglepni, hogy az ajtó mögött újabb goblinok várják a megdicsőüléseket. A folyosót lezáró illúziólatból északra időközben megnyílt az út a kijáratához vezető terembe. Itt meg néhány csúszómászó okvetlenkedik, aztán a nyugat felé levő terembe felvehetünk egy pajzsot (*Shield*, egyelőre esőkként annak a karakternek az AC-jét, amelyiknek a bal kezében van), a keleti teremben pedig egy nyílveszőt elszűlyeshetünk valakinek a puzdrájába. A kijáratához vezető ajtó a falon levő gomb nyitja, ami azonnal be is csukódik, mielőtt az előtte levő bukkanóra lépünk. Így tehát csak azután nyitunk ajtót, miután rátekünk egy kavicsot. Az ajtó mögött tértől lejutunk a 2. szintre. (A védelem — elmeletileg — itt lépna működésbe. Amígán már kiküszöbölték, de PC-n elterjedt egy "szűz" verzió is. Ha még nem takarítottad volna ki, akkor nőzd meg az Elsőségiét)



- | | |
|----|---|
| 1 | — Start + Rock |
| 2 | — Halfling Bones + Lockpick |
| 3 | — Food |
| 4 | — 2 db Food |
| 5 | — Rock |
| 6 | — Dart |
| 7 | — Rock |
| 8 | — Arrow |
| 9 | — Shield |
| 10 | — Mage Scroll of Armor + Cleric Scroll of Bless |

2. szint

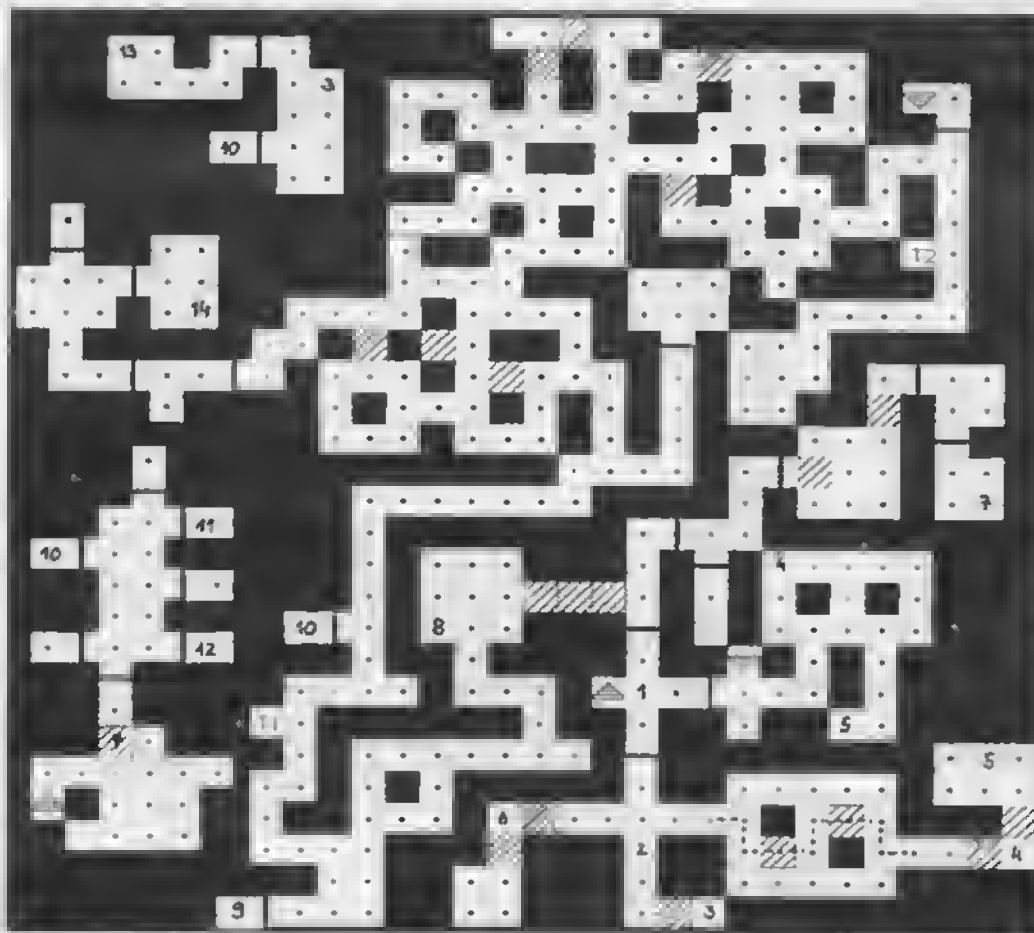
A második szint rendkívül mókásan kezdődik: rögtön az orrunk előtt egy ezüstkulcsot (Silver Key) találunk, ami nyilvánvalóan valami ajtó fog nyitni. Az ajtó egészen közel van (délre, keletre, északra) — a probléma csak az, hogy az egy kulcsra három ajtó jut és csak egyet tudunk vele kinyitni... A választás tehát a "hasiaccsapás" nevű tevékenységgel történik: kezdjük mondjuk a déli ajtóval (megyünk bele a kulcsot az ajtó melléi dobozba). Az ajtó túlsófalán egy rúna lüktet, hogy 'Nem minden az, aminek látszik' — ezzel valószínűleg arra utal, hogy a keresztjeződésbe érve, a látószög hirtelen elfordul 90°-kal jobbra. Forduljunk szépen vissza és haladjunk tovább dél felé, mert a folyosón egy parttyút (Sling) pillantottunk meg. Tovább dél felé egy bukkános heverő kavicsra lelünk. Mielőtt közelebb lépünk, gúnyos röhögés visszahangzik a temiekben. Ez jelözte, hogy becsukódott mögöttünk az átjáró és csapdába kerülünk. A falon levő rúna egyánalművé teszi a kijutás módját: vágunk hozzá valamit (például az imént felvett kavicsot) az illúziófalhoz és máris átsétálhatunk rajta. Vissza az elágazásig, majd forduljunk kelet felé. A következő terem látni látható egy kicsit meg van kavargva: ha az északi vagy a déli rész felé kerülve, akarnánk áthaladni a túlsó felére, mindig ugyanoda jutnánk vissza, ahonnan elindultunk. Az illúziófalakon egy 'Passage' jelentésű ork rúna díszel — ha simán nekimegyünk a két falnak, átsétálhatunk a terem keleti részébe. A folyosóban újabb ork rúna mutatja, hogy egy illúziófal előtt állunk (ennek is csak simán neki kell menni), majd egy látnévedésben egy ezüstkulcsra és egy adag kajára bukkanunk. Az északi felé levő illúziófal mögötti teremben még egy adag elemózsiás látható, aztán mehetünk vissza az elágazáshoz és onnan tovább nyugatra. A folyosó vége az eddigiekhez hasonló illúziófal, mögötte pedig egy Shield (mage) scrollt szedhetünk ki egy látnévedésből. A déli felé levő illúziófal mögött megismerkedhetünk az ezen a szinten levő szörnyek első csoportjával: három zombi szalad az üdvözülésükre.

(Ha nincs nyitva valamelyik karakter karakterlapja, akkor a cleric a zombik látnán azonnal egy Turn Undead varázslatba fekteti az energiáját (igaz, hogy ilyet nem tud, de úgy látszik ezt már adják egy cleric-kef). Erre a zombik mindaddig szaladni fognak előlünk, míg hozzájuk nem vágunk valamit — csak ezután látnadnak. A csontvázak ellen szintén használhatjuk a cleric, de azok rövid időn belül ismét visszatérnek.)
Mután végeztünk a déli tésszel, menjünk vissza a létrához, amin erre a szintre érkezünk és folytassuk a felfedezést a keleti felé vezető kulcsos ajtó mögött (az imént felvett Silver Key nyitja). Itt balra egy létrát találunk, ami egy alszintre (Corrections Facility) vezet. Ide később majd lenézünk, egyelőre lent nézünk szét. A szomban levő gödör szintén az orrunk

alszintre jutott, csak a zuhanásból kifolyólag egy csomó HP-t is vesz az összes karakter. Így tehát inkább csukjuk be a jobbra levő karral, majd a következő gödörtől tünetszük el azzal, hogy áthajítunk egy asztalt a túlsófalán levő bukkánóra. A túlsófalon jelzett sarokban megtaláljuk a létrát és északi felé vezető ajtó ezüstkulcsát (+ kaja), a déli nyíló zsakutcsában, pedig még egy kaja várja, hogy elszülesszünk a folyosókban. Ezután menjünk vissza az előbbi létrához és mászunk le rajta az alszintre (a létrák bal oldalán, láthatóan elcsúsztatva jelöltük), ahol az egyik sarokban egy gyógyító (Potion of Healing) kerül a hálószánkba. Mivel itt sammi mást nem lelünk, mászunk vissza a létrán, majd vissza a létrás elágazáshoz és nyissuk ki a kulccsal az északi felé vezető ajtót.

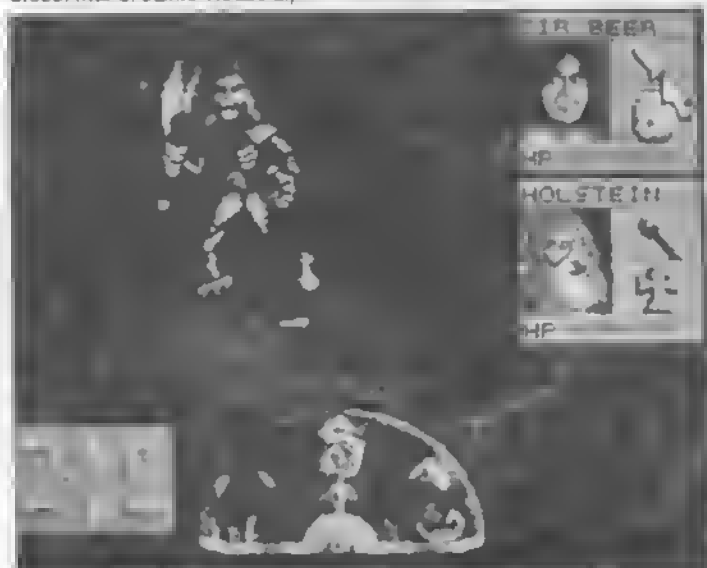
A falon egy rúnát találunk, amelynek feladata szennit 'Csak az erős jár át'. Ez a nyugati felé vezető folyosót lezáró illúziófalakra utal: csak akkor lognak kinyitni, ha azon a részen már mindent telterítettünk (eddig egy nyíl ki) így tehát tovább a folyosón, amit nemsokára egy ajtó zár le. Mivel sommitálc kapcsolót nem találunk, clickeljünk csak simán az ajtóra háromszor és a csapát lelészti. Itt rögtön délre is vezet egy folyosó: a kulcsot egy sima clickkel kinyithatjuk, csak az a baj, hogy a mögötte levő baltés csontváz is megpróbál ránclickelni azzal a fejével, amit a kezében lobát. Mután lecsapkodtunk, a szoba végében felvehetünk egy zöld színű potont (ez kaja), aztán folytathatjuk az utunkat kelet felé. A folyosó legközelebbi ajtaja előtt a rúna tájékoztat róla, hogy itt is úgy juthatunk át, ha hozzávágunk valamit a falhoz. A következő teremben mindössze egy gombot találunk, ami az északi felé vezető utat lezáró illúziófalat hivatott nyitni. Az úton természetesen nemsokára újabb felba botunk (simán click néhányszor rajta), majd egy zombi letelepedése után átsétálhatunk a déli felé vezető ajtón (click). Itt egy halom stuff várja, hogy gazdagítsunk bennünket, még egy ezüstkulcs, egy óriás erejét biztosító varázslat (Potion of Giant Strength) és egy adag kaja.

Most visszasétálhatunk a keleti lányt lezáró illúziófalakhoz — kinyitnak. A következő teremben egy kőtört (Stone Dagger) vágunk zsebre, majd a délnyugati részen levő ajtó mögött (simán click) egy adag kaja és egy extra gyógyító (Potion of Extra Healing) vár ránk. Tovább északi felé egy teleportra bukkanunk (T1), amelyik a T2-vel jelzett teleporthoz teleportál bennünket. (Tele van a portálom az ilyen fogalmazással... — CoVboy)
Ez a kijárat előtt van, de egyelőre teljesen felesleges igénybe vennünk, mert még úgysem tudunk kijutni onnét a szintről. Inkább tovább északi felé, ahol hamarosan egy ajtóra bukkanunk. Az egyik falon egy nyomógombot, a másikon pedig egy rúnát találunk. Ez a szoba egy lift, amellyel a főszint és két alszint között tudunk közlekedni. A nyomógombbal megyünk a következő szintre, a rúna pedig az aktuális szintet jelöli.



- | | |
|----|--|
| 1 | — Start + Silver key |
| 2 | — Sling |
| 3 | — Rock |
| 4 | — Silver key + Food |
| 5 | — Food |
| 6 | — Mage Scroll of Shield |
| 7 | — Silver Key + 2 db Food +
Potion of Giant Strength |
| 8 | — Stone Dagger |
| 9 | — Potion of Extra Healing + Food |
| 10 | — Lift |
| 11 | — Bow |
| 12 | — Mage Scroll of Invisibility |
| 13 | — Golden Key |
| 14 | — Healing Potion |

Nyomjuk meg a gombot és leutazunk a Corrections Facility-re. Ezen már jártunk, csak egy illúzióval megakadályozta az északi színi felderítését. Itt a liften kívül még öt gonibbát nyitható ajtájú szobát logunk felélni. Az összes szobából két csontváz lódul elő (itt egyébként érdemes az összeset lemészárolni, mert egyszeri növelik a tapasztalás pontokat, másrészt meg egy csomó szétérő (Mace) és az egész csapat számára elegendő székot (Holmes) zsákmányolhatunk belőlük.) A két számmal jelölt helyen egy lila (Bow) valamint egy *Invisibility* (mage) scrollt találunk (ez utóbbi már 3. szintű varázslat).



▲ Csontvárami alyos dolgot lóbal a kezében

Miután kilakartottunk mindent, szállunk vissza a liftbe és utazunk le a következő alszintre (Death Section, a térkép bal felső részében lévő zárt rész). Ennek az északnyugati részén megtaláljuk az aranykulcsot (Golden Key), ami a 3. szintre vezető létra szobáját fogja nyitni nekünk. A négy zombi nem fontos nyaggatni, a cleric Twin Undeadja elzavarta őket és ha nem kötözödünk velük, akkor itt harc nélkül is megúszhatjuk a dolgot. Miután megvan a kulcs, liftezzünk vissza az Entry levelre.

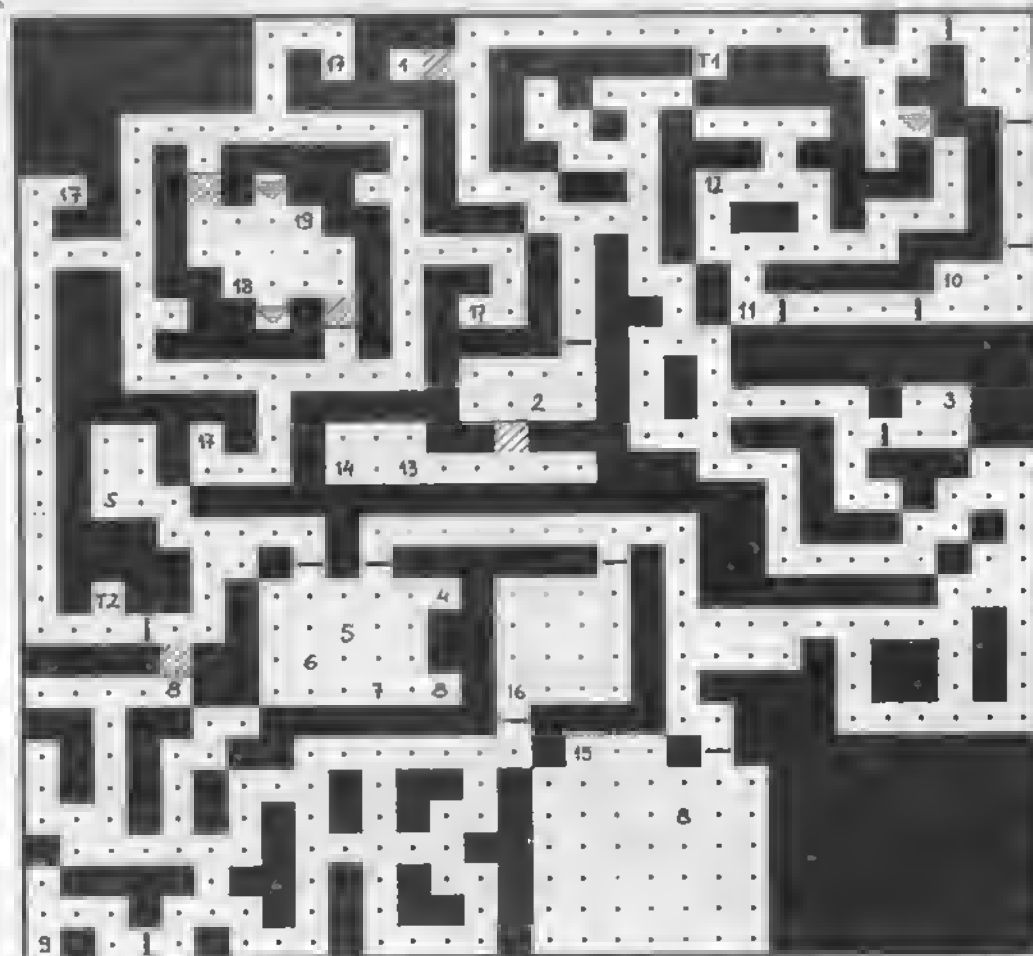
Tulajdonképpen most már nyugodtan igénybe vehetjük a teleportot (az aranykulccsal már kijuthatunk onról a helyszínről), de mindenképpen érdemes még a hátralévő részeket is körbejárni, hogy a karaktereink tapasztalattal gyűjtsenek. Így tehát menjünk tovább a folyosó végén lévő ajtóig, ahol megint egy kulcsos ajtó legad bennünket. A zárat az utolsó ezüstkulcsunk nyitja, a teremben pedig egy bocskori (Leather Boots) és egy újabb jark órálmel találunk. Sétáljunk át a színi nyugati részén lévő terembe (közben kikapcsolódásképpen lejbevegünk egy zombit, ahol az északra nyíló ajtó (sum click) mögött négy csontvázzal csalogathatunk elő. A kelet felé lévő ajtó csak azután nyílni fog, hogy a szomszédban lévő csontvázzakat kinyitjuk (az ő szobájukban van a nyitó kar): itt egy zombi és egy Healing Potion várja, hogy szereposztás szennit kínáljunk illetve felvegyük őket. A színi északi részén lévő kerengőben még felvehetünk egy adag húst, aztán sétáljunk át az északioldali levő kijárathoz. Az ajtó mellett sablonba tegyük be az aranykulcsot és a létrán lemészárolunk a 3. szintre.

3. szint

Ez már egy nagyon kellemes próbátétel lesz (mazochistáknak ajánljuk, hogy próbáljanak meg egyedül térképet készíteni róla). Az első két szintet lehetőleg minél gyorsabban (minél kevesebb kaja elfogyasztásával) csináljuk meg. Ha az újant lelt módszert követjük, akkor az összes karakterünk 4. szintű (a vegyes osztályuk is logiosasabb esetben 3/4) és a kezdetben nálunk lévő tartalékokon kívül mindenkinél fogatbb 2 adag kajának kell lenni. Ezen a szinten ugyanis már elég sokat kell pihennünk, mert az menti ellenfelek (ork/zöld sárkány) már nagyon nagyokat fognak belénk rúgni (egy ütessel 6-8 HP-t is lecsaphatnak egy karakterünkről).

Az északioldali részen lévő lépcsőnél érkezzünk a szintre. Itt fontos lesz, hogy először merre indulunk el (a térkép számozása is mutatja, hogy mi természetesen tőssz felé kezdjük). A lépcső folyosójáról kisetélva kelet felé kell indulnunk.

A második ajtó után fuicsa dolog lőnterük a folyosó közepén szédülési érzünk... Különbözőbb változás nincs, mindössze az előző ajtó felé nézünk (ha hátral fordítunk, akkor is). Elegendőit forgolódva ide-oda esetleg odatalálhatunk a szomben lévő ajtóhoz, de sokkal egyszerűbb, ha a szédülés után hátralépünk egyet ("visszaszédülünk"), aztán tovább előre. A következő teremben egy ezüstkulcsra bukkanunk, majd kelet felé egy újabb szédülés folyosón haladunk tovább. Az ajtó mögött nemsokára egy orka bukkanunk, amelynek lecsapódása után egy ezüstkulcsot zsákmányolunk. Ezen a részen még találhatunk egy nyílvezzőből, aztán szédelegünk vissza a folyosóra a létra előtti elágazásig és onnan tovább nyugat felé. Egy bemélyedésben ismét egy teleportra bukkanunk: a színi északnyugati részén lévő komplexumba ugorhatunk vele, de



- 1 — Cleric Scroll of Cause Wounds
- 2 — Arrow
- 3 — Potion of Extra Healing
- 4 — Shield
- 5 — Food
- 6 — Potion of Healing
- 7 — Cleric Scroll of Flame Blade
- 8 — Rock
- 9 — Bones + Leather Armor + Spear + Long Sword
- 10 — Silver Key
- 11 — Silver Key (az ollenaegnél)
- 12 — Wand
- 13 — Mage Scroll of Detect Magic
- 14 — Backstabber + (Red) Gem
- 15 — Potion of Speed + 4 db Arrow + (Red) Gem
- 16 — Mage Scroll of Fireball
- 17 — (Blue) Gem
- 18 — Arrow + Chain Mail + Long sword
- 19 — 2 db Iron Rations

ennek túl sok telete még nincs. A folyosó végén egy gombos illúzióval kinyitása után egy *Cause Light Wounds* (cleric) scrollt gyűjtöhetünk be. Tovább előre egy ajtóra bukkanunk (végre egy ajtó), mögötte pedig egyérszt egy nyílveszőr (végre egy nyílveszőr), másérszt meg három zárta találunk a falon (végre három zárta). Az ösztökölcsünk mindögyik zárta passzol. Ha a kör szörő valamölyikébe tesszük bele, akkor egy piroz gomb jelenik meg a zár helyén, eminek a megnyomásra nem történik semmi — azaz csak egy ideig nem történik semmi: közben a hátunk mögöte megjeleni egy sárkány, aki mindjárt hatalmas tockosokkal kedveskedik a hátul álló karaktereinknek (miután kinyituk, visszazapjuk tőte a kulcsot). A kulcsot a középső zárta kell tennünk; erre egy kok gomb jelenik meg, aminek a megnyomására feláll az illúzió. A mögötte levő részen egy *Defect Magic* (mage) scroll, egy jelagán (*Backstabber*) és egy vörös drágakő (*Gem*) költözik be a gyűjteményünkbe. A gödörbe feltétlenül érdemes beleesni, mert csupa mókás dolog szerepöl lezünk: a zuhanással mindenki vesz vagy 10 HP-t, odalöti megismerkedhetünk egy kedves hölgyvel (a neve Tarent Elia), aki lelőfő, a harapása mérőes és ha sikerülne leölnünk, akkor is majdnem biztos, hogy megmérőezte valamölyik karakterünket... Ha valaki leeső volna, akkor az utat fozáró ajtón egy kardcsapással juthat át. (Ez egyébként a 4. szintök az a terme, emölyben a térképen az 5 és a 6 számú lárgyak vannak).

A cuccok összeszedőgetése után monjünk vissza a folyosóra, aztán lovukbó dőtelet felé. A keleti részen egy újabb kulcsos ajtóra bukkanunk (ugyanilyen rekesz van a folyosó végében is), emölybe a másik ösztökölcsünk passzol. Inkább a folyosó végében levőbe lövők be a kulcsot, mert mindkötő nyitja az ajtót (egy álmos sárkány fog kikukkantani, hogy ki kopogott), mert ott bizonyan nem fog hátba- vagy oldalba támadni senki a harc közben. A sárkány emléőör természetesen megörizzük, a teremben talál extra győgyölő pedig zsebreavágjuk. Továbbhaladva délkeleti felé valószínűleg egy újabb kőszá sárkány váródik az utunkba, aztán délre találunk egy ajtót. Az ajtó mögöte egy sötör mélyedőet látunk, emörő a vizsgálat azt mondja, hogy "port úgy néz ki, mint egy ókszerdoboz befeje". Ez megindítja a lantázóunkat és beleesünk egy kavicsot. No effect. Akkor inkább a vörös Gemet pakoljuk bele. Mindjárt más — kinyit az ajtó. Itt kivételösen nem huncut szörömyek szaladnak köpködve/bunkokot suhogtatva az üdvözöőnkre, de azán ez is nagyon mókás hely lesz. Egy csomó gödör és bukkanót látunk, a szoba északi részán pedig — gödörökkel elzárva — egy halom stuffot. A bukkanók itt is kapcsoloként működnek, de amikor rálépünk/raleszünk valamit, valamölyik gödör becsukódik és egy másikkal nyitnak ki. Mindönkinék jó szórakozást kívánunk ahhoz, hogy valahogyan úgy lépöködjön a bukkanóra, hogy a stuffokhoz (4 Arrow, Red Gem, Potion of Spend) vezető valamölyik mazón becsukja a gödört... Az is előfordulhat, hogy úgyesen úgy alakítjuk a dolgot, hogy bekeröljük magunkat az nem különősebben nagy baj, nyugodtan ugorjunk felései valamölyik gödörbe. Egy alszintre jutottunk, ahol néhány sárkányt és egy csillőgö valamit találunk. (Térképet nem rajzoltunk emörő a szintör, mert csak egy aine 6x7-es terem.) A sárkányokkal itt teljesen kőkökedni, a csillőgö lőzenek nekikemöve pedig hirtelen a fenti terembe vezető ajtó előtt találjuk magunkat. Mielött lelépnánk innen, feltétlenül vegyük fel a terem délkeleti részén levő varázspalcát (*Wand*) — a mage rendkívül önni fog náki; ha jól emléksünk, egy töltőte való *Magic Missile* volt benne.

Miután begyűjtöttük a szobában levő rakást, vissza a folyosóra, ahol a következő állomás egy ugyanilyen ajtó lesz, itt is egy vörös Gemet kell a tal möltől rokeszbe tennünk. (Előg köllömetlen, ha az előbbi szoba helyett itt használjuk először a Gombunkot: mivel a másik Gem e zárta ajtó mögöte maradna, ergo kicsit körülmányos lenne a bejutás oda...) A szobában két ork fogad, majd az öltőőőük után felvethetünk egy *Fireball* (mage) scrollt. Ez a következő pihenőes alkalmával lejtjük meg, bár —

lőven 3. szintű varázslat — egy ideig még nem nagyon fogjuk használni. Ebből a teremből tudonköppön dől felé is mehetnénk, de a nyugati részen levő illúzióval zsákutcába keverednénk és kutyagolhatnánk vissza — így tehát inkább monjünk vissza arra a folyosóra, amelyen eddig jöttünk. A folyosó végén a rúná emörő tájékozni, hogy az ajtó mögöte kulturális csomoge vár: müzeumiátogatás kövötezik... A rúnák nem hazudnak — odabent négy müzeális értéő sárkány és négy ork vár bennünket. Egy ideig bambán bámulnak ránk, hogy ki lehet az a marha, aki egy ilyen csodóit középsőbe merészkedett és csak néhány másodperc müve kezdenek támadni. A nőhány másodperc szünetet arra használjuk fel, hogy leverjük a bal köz felé levő sárkányt és bevégteassunk a mögötte levő szobba (itt egyébként egy újabb pejsz várja, hogy a másik, első sorban levő harcos közébe adjuk). Így csak szemből tudnak majd támadni. Itt előg hosszadalmas csatára számölhatunk, ami közben nem áh az első karakterekkel néhány *Healing Potion* itatunk. Nyilvánvaló, hogy csak pihenőes után szabad ide bejőnnünk és lehetörög a cleric is memorizáljen néhány *Hold Person* a pihenőes alatt. Miután mindenkit lemészároltunk, gyűjtjük be a zsákmanyt és az új cuccokat (*Shield*, *Healing Potion*, *Flame Blade scroll*, *Food*, *Rock*), majd a túloldalán levő ajtó távozunk a teremből. Innen északnyugati felé egy csomog kaját és egy orkot találunk egy teremben, délnyugatra pedig egy illúziófalat (az ajtó későbbre hagyjuk). Az illúziófal túloldalán egy kavicsot találunk, majd kukkantunk el a délnyugati részre. (Az ottani folyosókon folyosókon egyébként 2-3 ork és sárkány is szokott rohángálni.) Az ajtó mögöte rögtön egy sárkány kerül elő, aztán a szint délkeleti csücskében belebotunk egy olyan járőkos lödi maredványába, aki nem a CoV esődálmos leírása alapján okarta végöljétszani az EYE OF THE BEHOLDER-t. Ez Arya, 5. szintű humen female fighter, aki szintén újraszétszórunk majd a későbbiekben. Miután felcuccoltuk a stuffokat, monjünk vissza az illúziófal möltől ajtóhoz.

Az ajtó mögöte megtaláljuk a teleport másik állomását, majd egy szép hosszú folyosó (visszatérő lényegesen rövidebb) végén egy kék színű drágakővel vágnak szobára. A szint északnyugati része előg szép útvesztő lett: egyrészt az oldalei egymás túlkörköpöl, másrészt a beugrőkben levő szemek előtt othahadva az iránytű össze-vissza lörog és a kövötező sarkon befordulva a szemközti levő folyosó ellonitőes oldalára kerülünk (ha nem ez a szándékunk, akkor haladjunk el egy szem előtt, majd forduljunk vissza és ugyanazon a sarkon forduljunk be, ahol erre a folyosóra jutottunk — nem ugyanoda fogunk jutni...). A kerengörör nyíló mellőköfolyosók végében meg lovább három kok gyémántot találunk. A gyémántoknál a beugrőkben levő szemek üres helyére kell pakolnunk. Miután a negyedik is a helyére került, a szemek illára váltanak és kinyitnak az északi és dőti részen a kijárat termébe vezető út.

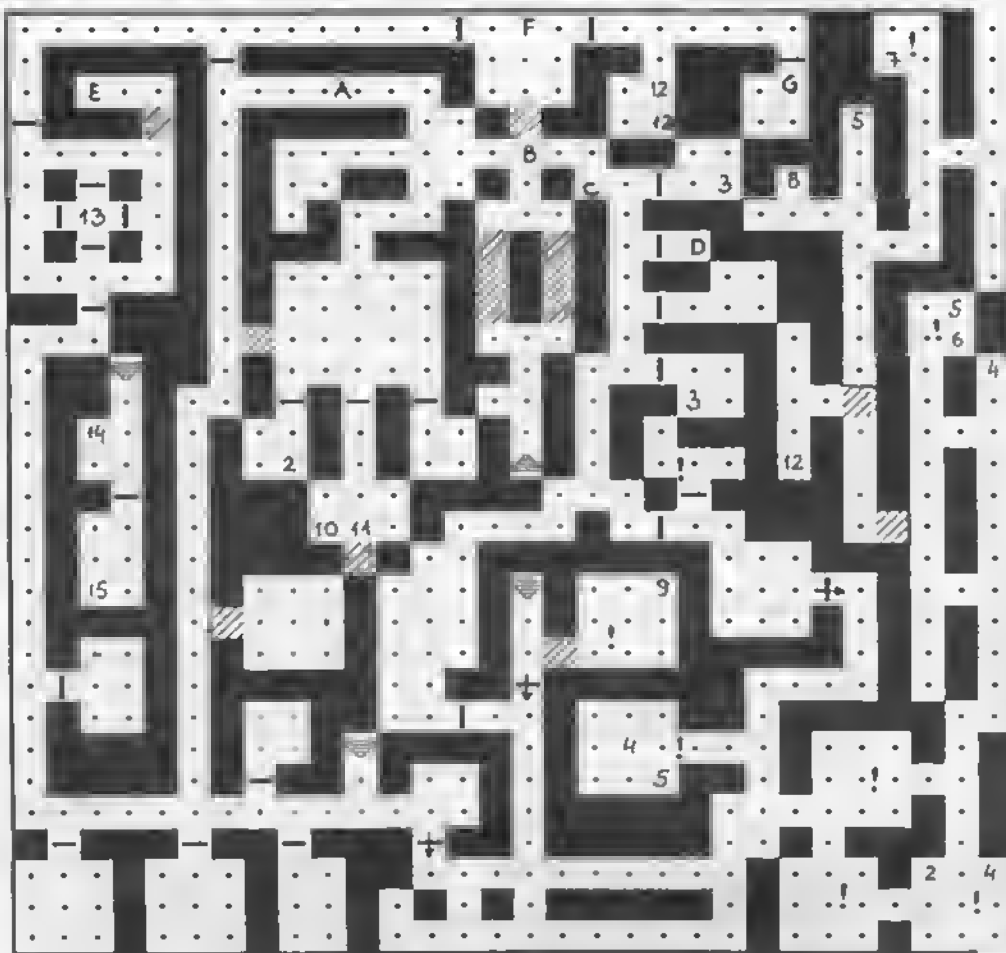
(Aki esődög úgy gondolná, hogy a teleportok segítségével a többi rész kőhagyásával rögtön kezdés után idejöhet és kijuthat a szintör, azt el kell keserítönnünk: a program figyeli, hogy jártunk-e mind a négy "kulcsos" szobában — ha valamölyiket kőhagytuk, akkor az északi rész mellőköfolyosójában jelölt részen nem tegünk Gemet találni...)

A teremben nagyon usefő dolgok várnak bennünket: egyrészt egy falmölydesben 3 dupla adag kaját találunk (amire valószínűleg már nagy szükségünk lehet), szemközti pedig egy nyílveszőt, egy hosszú kardot (*Long Sword*) és egy lőncinget (*Chainmail*). Ez utóbbival azonnal cseréljük is fel egy harcos karakter bőrpáncóját, mert nagyon egősszöges hatással van az AC-jére. Csapatunk ifjú üdvösköjőnek, Sir Ektor-nak a paraméterei egy kicsit tuningoltuk e játék elején, mineköhlytán itt már D-ra esett benne a "váltóáram" (AC). A 4. szintre kör létre vezet. Javaslott az északi használat, mert ott szinte azonnal belebotunk egy kissé romos állapotban levő dwarf fighterbe, aki hajlandó beállni a csapatunkba...

No, itt egyelőre véget ör a mese. A leírás már kezd gigaméretököl ötöni és nem szeretöjünk, ha ez a számunk EOB-ból állna — tehát a kövötező CoV-ban ott folytatjuk, ahol most abbahagytuk. Akik addig egyedül kívánnak kalandozni, kapnak még egy térképet a 4-5. szintekör (leírás majd logközölőbb) azzal a jőlanáccsal, hogy mindonkelőt az északi részen levő *Cure Poison* potiónokat szerezök meg. A térképeken használt jőtelőesök: a számok és betűk jelzik a lárgyakat és a spőci helyeket; e sraffozott lőszök az illúziófalakat (ha valamölyik oldalán vonás található, az csak valamölyen lőttörrel lenyitható); ha egy ajtónál nyíl van, akkor az csak az adott irányból járható okadálytalansat; a lőtrák jőtelők a szintök (vagy alszintek) közötti átjárókat (az irányuk mutatja, hogy feléte vagy lefelé vezetnek).

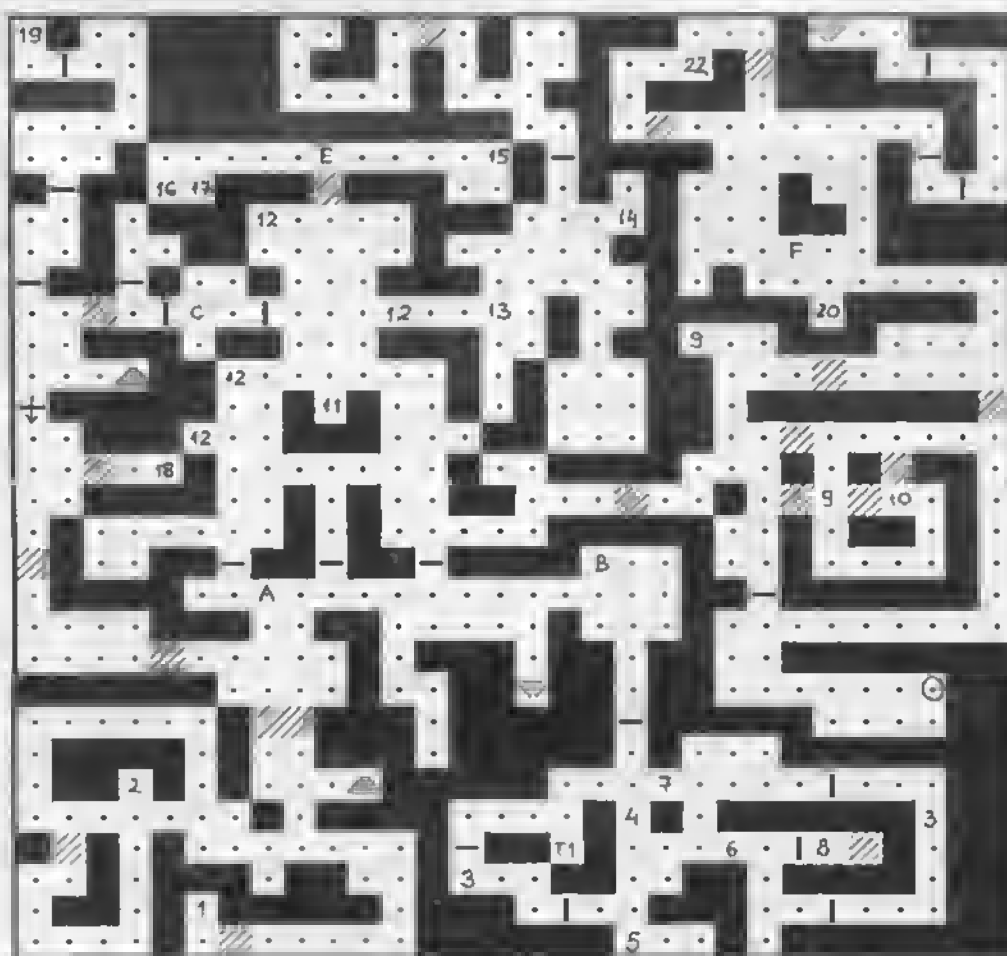
Szókás szorin a végére marad az ánékelőes: az EYE OF THE BEHOLDER best! Öszintön szőve, nem kifejeződen rajongunk az SSI által meghonosított RPG-stílusért, mert a temérdek AD&D-szabály figyelmbe vtele — a lakus számla — lassúvá, néha pedig érthetöenné tőte a játékot. Az EOB-ben viszont az szinte teljesen öhűnt. A játék gyors, látványos és — mivel a program minden szabályt leközel és az illgalis lépőskör azonnal tájékozni — teljesen egyértelmű is. Ugyancsak ösimerőden tudunk nyilatkozni a grafikáról és a hangról is (figaz ugyan, hogy legalmunk nincs, hogy hogyan kellene kinézni az adott szörömyeknek, mindenesetre nekünk így lőszönek). Azonköül a játékoknak megvan az a sajátos atmoszfőrája is, ami biztosítja, hogy a játékosok csak egy *Elless* után merik kinyitni a lőnkások toltetjébe vezető illúziófalat — hátha egy esontváz várja őket odabent. (Csontvázat még nem láttam, de pótkjelm nekem is vannak... — CoVboy) Mindent egybevetve: az EYE OF THE BEHOLDER minden bizonynyal nagy löpös az AD&D népszorústése törőn. Még annak is ördemes játszania vele, aki eddig siralmas arcsőde-eken és csapnivaló shoot'em up-okon lőngöte az életét — ötévenzi logja... Folytököv a dupla számban.

**Még mindig nagy számú Évkönyv- és CoV'92 előfizetési csekk várja nálunk, hogy gazdára találjon!
Nincs szükség esetleg néhányra?**



- 1 — NPC (Tarhog)
- 2 — Dwarfon key
- 3 — Mace
- 4 — Rock
- 5 — Arrow
- 6 — Ring
- 7 — Stone Sceptor
- 8 — Ring
- 9 — 3 db Iron Rations
- 10 — Modillion + Robe
- 11 — 'Draw Clover'
- 12 — 2 db Cure Poison
- 13 — Dwarfon key +
Potion of
Healing
- 14 — Potion of Healing
- 15 — Mage Scroll of
Flame Arrow +
Cleric Scroll of
Poison

- 1 — Cleric Scroll of
Prayer
- 2 — Scute Mail +
Dwervon key
- 3 — Golden Key
- 4 — Sling
- 5 — Leather Boots
- 6 — Ring
- 7 — Axe
- 8 — Plato Mail +
Mage Scroll of
Invialblitty *10
- 9 — Rock
- 10 — Wand (Leno of
Cold)
- 11 — Potlon of Poison
- 12 — Iron Rations
- 13 — NPC (Dohrum)
- 14 — Dwarf Cleric
- 15 — Stone Necklace
- 16 — Cleric Scroll of Aid
- 17 — Mage Scroll of
Heste
- 18 — Mage Scroll of
Dispel Magic
- 19 — Cleric Scroll of
Hold Person
- 20 — Long Sword
- 22 — Spear + Iron
Rations



DEMO DEMON (64)

Hi CoV-bogád! Mivel előre sejtem, hogy a Demo Demon teljes, minden részlete kimerítő leírása nem jelenhet meg, a beszűkítést, kivágást engedélyezem. Ha más valaki beküldte erre a prg-leírást, akkor azt huszem hozzájárulok írói tiszteletdíjait megköszönöm.

DIR: directory (Load "\$8").
HLP: sok szöveg, a lényeg: a Music \$8000-\$3800 tarthat, a tömörítésnél pedig \$4000-t kell beléni.

SHOW: megismerhetjük az eredményt.
LOAD: It is ba lahel lőkeni HIRE\$-képet Koala Paddle, P Magic formájában, a betűtípust (FONT), a pattogó betűk típusát (SPRITE) és zenét (MUSIC). Ha esetleg nem megfelelő képet, stb. lőtünk be, a prg minden figyelmeztetés nélkül elszállhat!

SETUP:
Color: A font, vagy sprite színeit változtathatjuk, Main a betű főszíne; Mritu t. mellékaszín; Multi 2. mellékaszín; Done: vége.

S Move: A sprite mozgás irányát, sebességét stb. állíthatjuk be.

P move: A kép mozgása. Ez lehet FULL SINUS, kimegy a képből; HALF SINUS felig kimegy a képből; MIXED SINUS össze-vissza mozog; NO MOVEMENT nem mozog.

Hasz: a rasztercsíkok színeit állíthatjuk, változtathatjuk.

1 No raster effect, nincs rasztercsík;
2 Move up: a raszter felfelé mozog;
3 Move down: a raszter lefelé mozog;
4 Open'n'close: kinyitja/zárja a rasztercsíkok;
5 Move around középről a színek felé mozog;
6 Move to center középről felé görögnyik a színek;
8 Surrounding a középső néhány csík körül forog a lőbbi.

'RETURN': be a következő menübe:
1. a raszter csak a borderen látható,
2. a raszter csak a képponyvór látható,
3. a raszter a betűkőn, a Multi 1 színeken látható;
4. a raszter a betűkőn, a Multi 2 színeken látható.

TEXT: It is ptyóghatjuk be üzeneteinket, címünket stb.

'CRSR': szöveg mozgatlansága
'SHIFT' + '+': előre 20 betű
'SHIFT' + '-': vissza 20 betű
'SHIFT' + '*': stop pár másodperc
'SHIFT' + 'A-G': sebesség (Az A legkisebb)
'SHIFT' + 'L': text load
'SHIFT' + 'S': text save
'SHIFT' + 'O': minden (raszter, sprite, kép, zenet) lekapcsolva

'SHIFT' + 'K': minden kikapcsolva

'F1/F2': raszter betű
'F3/F4': sprite betű
'F5/F6': picture betű
'F7/F8': music betű

'SHIFT' + 'RETURN': vissza a főmenübe

A SAVE két egy nevet, majd kimerül a démonkal, QUIT-e pedig sok kis goodbye! leírattal tölthet be a képponyvór (egy reszle azért jobb).

Na, ennyi lett volna. Még néhány megjegyzés a programhoz.

• It is Koala Painter képet akarunk betölteni, nem árt, ha állítjuk a kép nevét, mivel a ... karaktert a DEMO DEMON nem képes előállítani.

• Az ART STUDIO V1.2b képek is betölthetők.

• A demo a B-oldalon lévő Demo D. Pack-ral tömöríthető.

Ha valakinek nem lenne meg a Demo Demon, SpriteLöntéskészlettel, zenével, jelentős képnyommal ingyen és barmontva letölthető nekünk BALAZS PÉTER, Bajót, Szabadság u. 28. 2533 Ut Választ nem várak (Ugye CoVBoy örülsz?) (Hmmm, thank — CoVBoy)

DIR MASTER (64)

Ezt a directory-szerkesztőt Wim Taymans írta a 64'ir számára. A program rögtön a címképen nyitva jelentkezik be, amir egyben a menü is. A menüben a kurzorokkal válogathatunk.

DISPLAY DIRECTORY: directory megnézésén.

MAKE YOUR OWN DIRECTORY: directory átszerkesztése. A program kéri azt a lemezt, amin a directory-ját át akarjuk szerkeszteni.

Amit láthatunk:

HEADER — lemez neve
ID — lemez ID-je

BLOCKS FREE — szabad blokkok száma.

FILES — létező file-ok száma

A file-okat a középső nagy ablakban láthatjuk ugyanúgy, mint egy normál directoryban (először a hossz, utána a név és a típus.) Ezek között is a kurzorokkal mozoghatunk, a 'A' billentyűre a kezelőbillentyűket ismerő program, közben 'H'-val kinyomathatjuk őket. A kezelőbillentyűk:

'A': File-ok ABC-sorrendbe rendezése

'B': 0 BLOCKS FREE-t eredményez

'D': File lőrtése

'E': File-név átírása, ha kész, akkor 'RETURN'

'H': Header átírása

'I': Karaktergrafikus sor vagy szöveg beszúrása

'O': UNDO, vagyis ha valamit elrontottunk, ez visszahívja az előző directoryt.

'P': PROTECT/UNPROTECT File-védelem lekapcsolása/leszedése a file-ról, scratch-olás után

'Q': A file-nevet záró idézőjel mozgatása. Az idézőjel rögtön a programnév után vagy a lehetséges 16 karakter (az a legtöbb) után álljon

'R': Directory beolvasása

'S': Scratch parancs. A lemez directoryjától — logikailag — eltérő az aktuális file

A logikailag lőrtés azt jelenti, hogy a file által elfoglalt blokkok fizikailag megmaradnak (amíg a helyükre nem vesszünk valamit), de normál állapotban a gép számára nem elérhetőek.

'V': Az opcióval megváltoztatható egy file típusa (PRG, SEQ, REL, USH, DFL), valamint a scratchell file-okat visszahozhatjuk volu

'W': Directory leírása a meghajtóban lévő lemeze

'Z': Az aktuális file ID blokk hosszúságára tesz a lőrtés

'(': Az ID megváltoztatása (max 5 karakter)

'é': Vissza a főmenübe (ugyanaz, mint a 'RUN/STOP')

'*': Az aktuális file blokkhosszána növelése

'-': Az aktuális file blokkhosszána csökkentése

'M': Aktuális file mozgatása, 'RETURN' re lelést a file

'HOME': Visszatér a kurzort a legelső file-hoz

'SHIFT' + '+': Az aktuális file blokkhosszána 256 blokkal növelése

'SHIFT' + '-': Az aktuális file blokkhosszána 256 blokkal csökkentése

DISK COMMANDS: Lemezparancsok. Először az opcióhoz nem kell különösebb kommentár, a program egykarakteres parancsokat vár (ezeket lásd az 1001/3 Disk Manager részben), végrehajtja őket, majd kijelzi a lőrtézt.

DISK STATUS: Lemez állapot lekérdezése. A drive állapotjelzőit kérdezzük le volu, normál esetben: 00, 0K, 00, 00

END: Kilépés, ARE YOU SURE Y/N megerősítés után.

Nas, körülbelül ennyi. Akinek szüksége lenne erre a programra, az küldjön lemezt, bélyeges válaszborítékot csatolva ingyen letölteszem nekik Cím: TUFICSA NYI TAMAS, 3014, Hort, Bajcsy út 33. Váddal mindenkinek!

SIM CITY (64)

A program nem rendelkezik néhány Amiga-s leírhatósággal (pl. az adóztatást nem lehet állítani és az rejtőnő lassúvá lesz a játékot), de azért elég jól el lehet szórakozni volu. A főmenü (balról jobbra):

ROAD MAP: a város úthálózata

POWER MAP: elektromos hálózat

WATER MAP: vízügyi térkép

CITY MAP: a város térképe

POPULATION DENSITY: népsűrűség

TRAFFIC DENSITY: közlekedés nagysága

POLLUTION INDEX: légszennyezés

LAND VALUE: a föld értéke

RATE OF GROWTH: fejlődés mértéke

GRAPHIC SCREEN: grafikus megjelenítés eddig: levékenyságnál Almenüjébe a

'RETURN' megnyomása után lépünk be

— **POPULATION:** lakosság változása

— **COMMERCIAL:** kereskedelmi épületek

— **INDUSTRY:** ipari épületek

— **STANDARD OF LIVING:** életszínvonal

— **UNEMPLOYMENT:** munkanélküliség

— **TIME SCALE:** 40/10 év ciklus

— **EXIT:** az? (na mi?)

EDIT SCREEN: It tudunk épületeket emelni, utat építeni, stb.

BULLDOZER (1\$): Bulldozer Segítségével el tudjuk mozgatni a partvonalat, lebonthatjuk a felesleges épületeket, kuthatjuk az erdőket.

ROADS (4\$): Út. Célzatva a partvonalat és a lakónegyedeket körbeépíteni által (Egyébként az út és az elektromos vezetékek víz felett nem kerülhetnek, de folyó felett kanyarol nem tudunk csinálni és nem is kereszthetők egymással a vonalak.)

POWER LINES (2\$): Elektromos vezetékek. Az erőműről kell vezetni az épületekhez az áramot. Ha az épület nem kap áramot azt a benne élőgő P betű jelzi.

WATER (2\$): Vízfvezeték. Nem sok értelme van, ugyanis csak úgy szám folyócskának lel a meg és nem vízfvezetéknek.

RESIDENTIAL ZONE (100\$): Lakónház. A lakónház és egyéb épületek fejlődését a bennük megjelenő ptyók jelzik. A lakónegyedekről célzatva vízparta lenni.

COMMERCIAL ZONE (100 \$): Üzleti épületek. Célzatva lakónegyedek, reptér és kikötő melle építeni. Ha nem akar fejlődni, bontjuk le.

INDUSTRIAL ZONE (100 \$): Gyár. Építünk műmühöz közel (de NE közvetlen melle), és a város lele eső ruzsál parkosítjuk be.

PARK (50 \$): Park. Célzatva lakónegyedbe és ipari körzet köré lephatunk, mint csökkenti a légszennyezést.

SEA PORT (1000 \$): Kikötő. Építünk körbe kerekedelmű és lakóépületek (Amúgy nem hatvány az sem, ha vízparta építjük.)

POWER PLANT (2000 \$): Erőmű. Ez legyen az első betekintésünk különbeír a város áramról.

külmarad, lehetőleg a sarokban építsük.

AIRPORT (4000 \$): Reptér. Ezt is építsük körbe házakkal. Tök jó repülőket szoktak a városunk felé lephedni.

DISASTER MENU: It különféle katasztrófák lehetségségét állíthatjuk be: FIRE, vízvesz, TORNADO tornádó, MONSTER szörny jön egy barna kis valami és jól látható mindenre).

EARTHQUAKE: földrengés (ha kőre, minden megsemmisül, EXIT kilépes).

DISK ACCESS MENU: SAVE/LOAD játékállás mentés/töltés, CATALOG: lemeztöltés, EXIT k.

TERRAIN MENU: CREATE NEW TERRAIN. Ha nem találunk a lejáratott lelképe, a gép merni egy másik lehetőséget, EDIT TERRAIN m m

leírhatunk térképeket; CLEAR MAP: útra törölés, LARGE RIVER: szelcs folyó; SMALL RIVER: keskeny folyó; LARGE TREES: nagy mrdő,

SMALL TREES: kis erdő; EXIT kilépes.

A menüpontok között a kurzorbillentyűkkel választhatunk, a képponyvór PORT 2 joy-val szoríthatjuk (a főmenüben gombot nyomva kell tartani), almenübe (ha van) 'RETURN' re lépünk be. Nagy határolt ennyi tudunk összehordani a játékot.

RUGBY MANAGER (64)

A játékok grafikája nem egy csúcs, sőt kifejezetten ronda. Ezenkívül igen nehéz játszani, úgy, hogy csak a megszálítottak lognak vele szóra-kozni (így én is). Kezdekör meg kell adni a nevünket és rákérdezik valamilyen győztes csapatot. Miután az megírtunk egy szoba belsejében találjuk magunkat, ahol kezdi mozgathatunk.

Fekete könyv:

SAVE DATA: állásmentés adathordozóra (csak kazetta)

LOAD DATA: állástöltés (állást visszatöltéskor nem sikerült)

CLEAR WINDOW: kilépés (minden menüben)

Fehér írományok:

GENERAL INFORMATION: Nevünk, pénzünk, csapatunk és a következő ellenfél

TRANSFER MARKET: Ha játékos akarunk venni az INFORMATION-nál érdeklődhetünk róla (megjelennek az adatok)

YOUR SQUAD:

MOVE PLAYER: Játékost mozgatni egyik pozícióból a másikba. Sajnos konkrét csapatfelállásról nem tudok beszélni, próbáljuk úgy, hogy a legerősebb az 1-es és így csökken lefelé (pl.: 1. 9-es, ..., 13. 1-es erősségű) a SKILL jelzi a játékos ügyességét, a VALUE az árát

SELL PLAYER: Játékoseladás. Játékosunk lelkerül a Transfer Market-ra, de rögtön nem adjuk el, várni kell addig, amíg valaki megveszi.

INFORMATION: Info egy játékosról

Zöld csekkfüzet (BUY A PLAYER): Játékost vehetünk (ha van elég pénzünk és van üres hely a csapatban). Ha saját játékosra (SELL PLAYER az előző pontban) visszatér, akkor az visszakerül a csapatba (ha van helye)

Teljesen:

CHECK TEAM STATISTICS: A gép kiírja a kiválasztott csapat összeállítását és a csapat erősségét

REGION AS MANAGER quit (NO: ha csak véletlenül nyomtuk meg, YES: újraindítás)

PLAY NEXT MATCH A meccs lejátszása. Felülről látjuk a pályát. A sárga csík jelzi a labda helyzetét és amelyik csapat felelősnek színe fehér, annak van pillanatnyilag a labda.

A meccs menetét az alko sárga téglalapban olvashatjuk le — ha valaki akarja, fordítsa le. A piros téglalap a hátralévő időt jelzi. A meccs nagyon lassú, azért nyújtjuk folyamatosan a "tűz" gombot. Ha vége, a gép kiírja a többi mérkőzés eredményét is.

Újság:

DIVISION 1 TABLE: az első osztály táblája

DIVISION 2 TABLE: a második osztály táblája

VIEW FIXTURES: Az egyes csapatok elleni küzdelmek sorrendben (LOST: kikapunk, DRAW: döntetlen, WON: győzünk)

WEEKS FIXTURES: az e heti küzdelmek.

Mint látni a játék nagyon nehéz és a gép is hamar véget vethet a játéknak. Ja, vártam, mert ha megszórul valaki annak ügyessége lemegy t esra (az írómszeresem íróly a 9-esekkel szokott megtörténni).

HOSSZÚ PÉTER (Pedro Amigo)

EMLYN HUGHES SOCCER (64)

A játékok szerintem az egyik legjobb fociprogram 64-ra, de ezt nem grafikájával, hanem rangotog lehetőségével érte el.

OPTIONS:

DURATION: a meccs hossza, ami 2:00 percig terjedhet, tehát valóságos időtartamú meccsokat is játszhatunk.

1 OR 2 VS C: egy vagy két személy irányítja a csapatot (az a lehetőség csak gép ellen éli).

EXTRA TIME: döntetlen esetén legyen-e hosszabbítás (papa: igen, X: nem)

VIEW C VS C: A gép által irányított két csapat meccsének megnézése

HOME & AWAY: visszavágós (két forduló) meccsek

PRACTICE: gyakorlás

SKILL LEVEL: gép erőssége (1-10)

EQUAL SKILLS: egyenlő erősségű csapatok

BACKHEELS: le lehet-e húzni a labdát a hátsó lábunkkal

KICK DIRECTIONS: ? na az vajon mi?

AUTO GOALIE: mi vagy pedig a gép irányítja a kapusunkat

AUTO RESELECT: a labdához legközelebb álló embert irányítjuk vagy majd mi vezetjük oda a játékosunkat

POINTS FOR WIN: a győzelemért járó pontok száma (2-3)

SUBSTITUTES: cserék száma (1-2)

EXIT MENU: kilépés a menüből

Colours:

PITCH/LINE/RALL COLOUR: pálya/vonal/labda színe

GAME:

PLAY MATCH: a meccs kezdete

ARRANGE FRIENDLY: barátságos meccs

PICK TEAM: a csapat összeállítása

TEAM COLOURS: a csapatok színe

PASTPONE MATCH: a következő meccs elhalasztása

START CUP/LEAGUE/CHAMPIONSHIP: a kupa/liga/bajnoki mérkőzések kezdete

START SEASON: szezon kezdete (az előbbi három egyfajta)

EDIT TEAM: leírhatjuk át a csapat névsorát, a csapat nevet, ki irányítja (Player By), a játékosok gyorsaságát (SPD), védekezőképességét (DEF), támadókézségét (ATT). FIT: erőnlét, MAT: meccsek száma, GLS: gólok száma. A kilépés: 2 "tűz" gomb (?) újrakészítés; pipa: minden OK, X: minden fölösleges

TEAM X: melyik csapatra vonatkoznak a beállítások.

LOAD/SAVE TEAM: egy kész csapat betöltése/mentése

LOAD/SAVE ALL: minden beállítás kimentése

FORMAT DISK: lemazformázás

DISPLAYS:

SHOW TEAMS: a résztvevő csapatok listája

SHOW PLAYERS: az X csapat játékosainak listája

TEAM X: csapatváltás

SHOW FIXTURES: következő meccsek listája

SHOW RESULTS: az eredmények listája

SHOW TABLE: tabella

BY TEAM: a lejátszott meccsek egy adott csapat szempontjából

BY WEEK: heti meccsek

WEEK: a forduló száma (1-10) (Az utolsó két opció printre vonatkozik, illetve az).

Kazetobillentyűk:

" " — felülről néző

"RUN/STOP": újraindítás a meccset

"C" — pausa

"tűz" + (a játékosnak) "előre": lapos lövés

"tűz" + (a játékosnak) "hátra": ívelt lövés

Ezenkívül a játékosokkal lehet becsuszni, lejátni stb. A hangok remekül sikerültek, talán a grafika felelőséért

HOSSZÚ PÉTER (Pedro Amigo)

HYPA-BALL (64)

Bizonyára sokan ismerik ezt a labdajátékot, amelynek érdekessége, hogy a súlytalanság állapotában játszható (és mit csinálnak vele itt a Földön? — CoVboy) A labda egy energiapuval láttal történő adagolható egy másiknak a játékosok és végül be kell dobni a közepén fel és le mozgó kosárba. Ha a játékos magfogja a labdát, nem mozdulhat addig, amíg el nem dobja. A labda csak három másodpercig lehet egy játékosnál — ha addig nem dobja el, akkor büntetőt kap. A büntetőt az ellenfél egyik játékosra végzi el egy megadott helyről. A két csapat 3-3 emberből áll. A csapat egyik embere csak átul mászdulhat, míg a másik kettő a játék egy-egy téréfőn mozoghat minden irányban. A gyalogos játékosok bármilyen téréfőn tartózkodhatnak (rajtuk kívül tehát egy téréfőn a két csapat egy-egy játékos tartózkodik, akik ezt a téréfőt nem hagyhatják el). Ha a labda oldalt elhagyja az egyik téréfőt, automatikusan belép a másikra.

A játékosról a labda nem vehető el. Az elsődob labda mindaddig az adott irányba mozog, amíg a pálya határáról vissza nem pattan, meg nem fogja valaki. Ha be nem kerül a kosárba. A játékos az nyert meg, amelyik csapat a tíz perces játékidő alatt többször dob a kosárba. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy a gép ellen, vagy közön (egymás ellen) játszunk. Egy játékos esetén a billentyűzetből (" ", fel, " ", le, "Q" balra, "W" jobbra, "SPACE": tűz) vagy a port 1-ről botkormányt játszhatunk. Két játékos esetén mindketten játszhatnak botkormánnyal, vagy egyikük billentyűzetből (mint fent) és a másik a port 2-ről botkormánnyal, vagy pedig mindketten billentyűzetből. (1. játékos: "Q", fel, "A", fel, "Z", balra, "X", jobbra, "C": tűz; 2. játékos: " ", fel, " ", le, " ", jobbra, ">": balra, "<": tűz) VADNAI ZSOLT, Budapest

SKATE ROCK (64)

Először a nem túl ismerő ügyességi játékokban a rendelkezésre álló idő alatt gördeszkával kell végigmenniük különböző akadályokkal teli pályákon. A játékokban a gördeszkát a joystick port 2-ről irányíthatjuk. A botkormány előreutoláskor lábbal hatunk egyet a gördeszkára, hátrahúzásakor tékozzunk, oldalra húzva kanyarodunk. A "tűz" gomb rövid megnyomására felgurunk gördeszkáról, "tűz" gombbal hátrahúzva a botkormányt megemelkedik a gördeszka eleje, "tűz" gombbal oldalra húzva pedig hirtelen foroghatunk a gördeszkával. A játékok elején három paraméter állíthatunk. Az első a pálya száma. Első alkalommal csak az első pályán kezdhetünk, később pedig legfeljebb azon, ameddig előtte eljutottunk. A második paraméter az idő. Három lokozatban állíthatjuk. Harmadikként a gördeszka fordulékonyasága állítható három lokozatban.

A játékokban a pályán elhelyezett zászlókat kell összeszedni. A pálya teljesítéséhez minden zászlót össze kell szedni. Különböző akadályok keserítik meg az életünket: játékosok, autók, gördeszkák, csatornanyílások és még sorolni lehetne. Bizonyos helyeken ugatók segítik a továbbjutást. Kezdetben öt életünk van összesen, az a pályán esetenként találhatók villogó gördeszkák érintésével növelhetők. Ha a pálya teljesítésére szabott idő letelik, vége a játéknak. Ha egy helyen túl sokáig gatyázunk, egy repülőgépmóddal igyekszünk hátról lebecsülni minket, figyelmeztetve az idő múlására. A pálya végét az úton keresztbe futó kettős csík jelzi.

A játékok a tálítható csapatokon kívül tele van meglepetésekkel, úgyhogy a pályák teljesítéséhez sok ügyességre, jó reflexre, gyors helyzetfelismerőképességre és némi nárcizmusra van szükségünk.

VADNAI ZSOLT, Budapest

A játékban egy samuráj trarcost irányítunk a port 2-ről (Tel; ugrák, 'balra'/'jobbra', meg, 'tűz'/'lel'; kardot kiránt, 'tűz'/'adósan tel'; kardot elrakja, 'átolón tel'; ugrás az adott irányba, pillanatnyi 'tűz'; védekezés karddal, rövid 'tűz'; vízszintes vágás, hosszabb 'tűz'; függőleges vágás) vagy billentyűzetről ('O'; fel, 'Z'; le, 'P'; jobbra, 'I'; balra, 'SPACE'; tűz). A képernyő bal felső sarkában a samuráj nyúl pillanatnyi lelkiállapota látható: nyugodt, ijedt vagy harctól átszellemült arccal. Ezenkívül még a képernyő tetején látjuk pénztárcánk pillanatnyi tartalmát és karmánk állapotát. A játékban karmánk növelése a cél — természetesen életbenmaradásunk feltételével. A képernyő alján balra az életenergiánkat egy csík jelzi, balra egy másik a pillanatnyi ellenfelet. Küldetésünk során nindzsák és samurájok lámadnak ránk, ezeket meg kell ölnünk: karmánk ilyenkor 10-zel növekszik. A megölt ellenfelelétől falál pénz felvehetjük, de ilyenkor pénztárcánk dagadásával karmánk egyel csökken. Lehetőségünk van a szegény parasztokkal pénzadományt segíteni (tűz+balra/jobbra; a monetárisban), ezzel karmánkat tizzei növelhetjük. Békés samuráj megtámadásakor karmánk 3-mal csökken, de sikeres megölésén 10-zel növelhetjük. Ezenkívül még a következő módszerekkel szaporíthatjuk (vagy csökkenthetjük) karmánk mennyiségét:

Köszönes parasztnak és samurájnak: +1
Állat megölése: -5

Vándor szerzetes megölése: -5

Paraszi megtámadása (dolgozó): -2

Paraszi megtámadása (vándor): -4

Boesés röltyőbe: -5

Aquíás a folyón száraz lábbal: +5

Szörny megtámadása: +2

Szerzetesjelölés: +1

Párba első végig: +5

Párba első ütés: +2

Párba megnyerése: +10

Pénzadomány a parasztnak: +10

Fegyveres megölése: +10

Samuráj megtámadása: -3

Pénz felvétele: -1

Az előbbiekben nyilvánvaló, hogy ha jól tudunk harcolni (vagy megfelelő cheat áll rendelkezésünkre — már volt egyszer a CoV-ban), édesemes pénzt gyűjteni és a parasztnak ajándékozni. Játék közben egyszer csak elrabolnak egy hölgyet, aki a segítségünket kéri. Így tehát őt is meg kell mentenünk. Ettől kezdve a hölgyet őrzó, lefektetett samurájok sorozatban látnak az életünkbe, sőt fanatikus szerzetesek is a ny vénrunkat kívánják.

A játék során az érdekes eseményekről üzenetek jelennek meg a képernyő felső részén. Nem írok le az összeset, csak a fontosabb eseményekhez tartozókat.

Pénzadományozások: 'It is a hard life to be a peasant.' (Nehéz a paraszti élet). (Vértelem meglepetésként ez az üzenet megváltozhat: 'It is a hard life to be a ninja.' Ilyenkor ne sokat csodálkozzunk, mert a csodálkozás karos az egészségre.)

Ha meg akarunk vámolni: 'Ho, samurai, you must pay a toll to pass.' (Állj, samuráj! Vámol kell fizetned, ha tovább akarsz menni) vagy 'Pay up ronin. No one gets in without paying.' (Fizess, ronin. Senki sem juthat át fizetés nélkül).

Ha vámol szedő samurájnak köszönünk: 'Pass, honoured ronin.' (Átnehetsz, tisztelt úrnemzet rónin).

Ha a faluban parasztnak köszönünk: 'Welcome to our village samurai.' (Isten hozott a falunkban, samuráj.)

Ha szerencsejátékba bocsátkozunk a fogadóban levő paraszttal (pénzt adunk neki), szerencsés esetben nyerünk dupla vagy sommi alapon: 'Oh, no! I will starve! Oh, a sad life to be a peasant.' (Ja! nekem, éhen felek halni! Milyen anyany egy paraszti élet!) Ha veszítünk: 'Samurai, it is not your karma to win today.' (A karmád szent ez nem a nyerő napod, samu

ráj). Ha a fogadóstól enni kérünk (pénzt adunk neki): 'Wait here samurai.' (Várj It, samuráj!) Ha kihívunk minket párba: 'Ho samurai, I challenge you to a duel to first blood. On your draw.' (Áll, samuráj! Kihívok párbijozni első vérig Elő a kardot!)

Ha parasztnak öközör ninját észreveszi egy paraszti: 'Look out samurai! Ninja!' (Vigyázz, samuráj! Nindzsák!)

A küldetés teljesítésakor: 'Honoured ronin, thank you for saving me.' (Köszönöm nekem, bízletem reméltó ronin, hogy megmentettél.)

Ha találkozzunk a sárkánnyal: 'All those who challenge me die, ronin.' (Aki kiáll velem, halál fia, ronin.)

Köszönes után a szerzetesek egy csomó dolgot fecsegnek, de néha figyelmeztetnek a veszélyre: 'There are many hidden in the woods ahead.' (Odébb nindzsák rejtőznek a fák között.)

Az üzenetek többsége nem időnk játék közben olvasgatni. Erre szolgál az F7 billentyű, amely a legközelebbi megnyomásig megállítja a játékot. Az F1 billentyűvel gyakorlás és a játék között válthatunk, amely az F7-re vagy 'tűz' gombra indul. Noha ez a játék elsőre igen egyszerűnek tűnik, nem könnyű végigjátszani. Az ember örülhet, ha a végén életben marad, nem hogy a karmájára is ügyeljen.

VADNAI ZSOLT, Budapest

PIRACY (64)

Ez a logikai játék tulajdonképpen lársasjáték, ami két játékos esetén a logizálásabb, de élvezhető a gép ellen is. Kerettőlétneként azt lehetne mondani, hogy a királyi flotta egyik hajóját egy kalózhajó támadta meg és a kalózik a két hajó között láncokból készült hálón keresztül próbálják a hajót elfoglani. Bizonyos helyeken a lánc el van szabadva, így az oda lépő matróz lezuhan a tengerbe. A hajók oldalán egymás felett öt-öt nyílás van, ahol a ligurák a hajókat kiugorhatnak a játéktérre, illetve ahol az ellenfél beugorva megölhető a még bennlevőket.

A küzdelem tulajdonképpen a 6x5-ös táncálózaton játszódik. A játéktérben levő összes figuráját egyszerűen mozditathatja a játékos előre, előre-lel vagy előre-le. (Előre hátrany itt az ellenfél iránya ártendő, azaz balra vagy jobbra.) A játékos egy lépés alkalmával választhat, hogy a játéktérben levő figurákat mozgatja (ha vannak), vagy új figura(k)at küld a játéktérre. Új figura játékba hozása úgy történik, hogy először kiválasztjuk az (okaj) a nyílás(ok)at, ahonnan figurát akarunk kihívni. A kiválasztott nyílás fedele a 'tűz' gomb megnyomásával nyitható/cukható. A nyílások mögött maximum három figura lehet, ezek számát a nyílás mellett felek száma mutatja. A botkormány hátra (balra vagy jobbra) húzásakor a nyílt fedel mellett felek villogni kezdnek, és a 'tűz' gombra a figurák kiugranak a játéktérre. Ha meggondolnánk magunkat, 'tűz' gomb helyett a kar előre (balra vagy jobbra) húzásával a villogás megszűnik. A figura kiugrása után a fedél automatikusan visszacsapódik.

A lépések során figyelembe kell venni, hogy állós irányban mozdtva a figurákat azok a felső sorból lefelé lépve az alsó sorba, az alsóbból lefelé lépve a felső sorba kerülnek, tehát a pálya függőleges irányban végtelenített. A játéktérben a küzdelem egymás megsemmisítéséről folyik. Ha egy figura olyan helyre kerül, ahonnan az ellenfél figurája van, akkor az ellenfél figurája megsemmisül. A cél minél több ellenséges figura megsemmisítése és minél több saját figura áttuttatása az ellenséges irányra.

Ha egy figura az ellenséges hajót eléri, annak bármelyik nyílásán beugorhat, a zárt ledél automatikusan kinyílik. Ha nem volt benn ellenséges figura, akkor a beugró figura a másik oldalon ugyanazon a szinten megjelenik és

újra játékba hozható. Itt volt benn ellenség, akkor a beugró és az ott levő összes ellenséges figura megsemmisül. Mindkét esetben a ledél nyitva marad, így ezen a nyíláson több figura nem hozható játékba. A játék akkor ér véget, ha valaki az összes figuráját elveszti.

A játék elején a port 2-ről joystickkal kiválasztjuk a játékosok számát, majd azt, hogy melyik kezdő a lépést (egy játékos esetén nehézségi szintet is állíthatunk 1-4 között). A másik játékos a joystick port 1-ről játszhat. Gép ellen játszva a nehézségi szintek a gép gondolkodási idejét és kombinálási készségét befolyásolják.

THUNDERBIRDS

Ez a logikai-ügyességi játék sok lejtőrést, leleményességet és találékonyságot (tengemly) türelmet és időt igényel (főleg ez utóbbi miatt ismerhetek kevesen). Logikai és ügyességi pályákon kell két rakétát keresztülvinnünk. A logikai pályák a háttéről előtűz színű elmozdított kövek vannak, ezek megfelelő időben megfelelő helyzetbe létegetésével tudjuk a két rakétát áthaladását biztosítani. A rakétákat lefektetve tudjuk irányítani. Van, ahol a két rakétát más-más úton kell továbbvinnünk. Bizonyos kövekkel csak az egyik rakéta képes elfoyni.

Az ügyességi pályák egyszerűen csak az egyik rakéta lerögződhet és a kijárat mindig a bejárattal szemben van. Bizonyos pályák bennin és energiacsomagokat lehet össze-szednünk, de ezt csak az előszón beépéskor lehetünk meg. Ha kimegyünk, következő alkalommal már üres a pálya.

A kövek létegetésénél jól meg kell tartani minden lépést, mérlegelni kell a következőt: melyiket figyeljünk arra, hogy sa magunk, se a másik rakéta előtt ne zárjuk el az utat, gondolkunk az esetleges visszautra is és lehetőleg a kövek se zuhanjanak egyik rakétára sem. A rakétákat a joystick port 2-ről irányíthatjuk. A két rakéta irányítása között a 'tűz' gombbal (vagy 'SPACE') válthatunk. Ha billentyűzetűl akarunk irányítani, akkor a második billentyűsor a 'Tel', a harmadik a 'le' irányt jelöl meg és az alsó sorban levő billentyűk használatuk 'balra' (minden páratlan) és 'jobbra' (minden páros billentyű) iránynak a 'RUN/STOP' megnyomására a rakéták egy-egy 'étele' árán a játéktér újakezdhetjük. Az 'F3' a zene kibekapcsolására szolgál. Az 'F5' billentyűvel a játék megállítható, ilyenkor az idő nem telik, de a képernyő is kikapcsol (keretszínű lesz). Az 'F7' billentyűvel a mozditható kövek színe változtatható.

A játék 'F1'-re vagy 'tűz' gombra indul. A megjelölt szöveg arról tájékoztat, hogy kezdetben 4000 pontunk van. A nagyobbik, 2. számú rakétát 40 tonna teherrel pakolhatjuk meg, tonnáknál 100 pont levonásért. A 'tűz' gombra megjelenik a lepakolható teher listája. Ezek az ügyességi pályák könnyítik meg a lista két képernyős, közöttük az OTIER funkcióval válthatunk. A képernyő tetején láthatjuk, hány tonna teher lettünk már fel a rakétára. A TAKE-OFF-ra indulnak a rakéták.

A képernyő bal alsó részén láthatjuk a játék körberit, hogy éppen a kisebbik (TB1), vagy a nagyobbik (TB2) rakétát irányítjuk, mellett az aktuális rakéta 'életének' száma látható. Ha játék közben bármelyik rakéta élet elfogytának, vége a játéknak. Alul középen az ellet idő és a háttérlevő üzemanyag mennyisége látható. Jobb oldalon az addig elen és a csúcspont szám (HIGH) látható. A képernyő többi részén a játéktér látható.

Néhány tanács: nem minden követ kell elmozdítani, sőt van amelyik ott jó, ahol van. Nem mindegy az elmozdítások sorrendje, és az sem, hogy a rakéták hol vannak. A játéktér érdemes inkább saját torképet rajzolni, ha szükséges.

VADNAI ZSOLT, Budapest

Elsősegély

A GIMY SOFT két tagja, Parazo László és Bencaik Csaba Mozókövesdről néhány C64 cartridge-örökélettel szolgál:
DANGER FORCE: POKE 56457,155; POKE 56458,255; POKE 56459,255 (örökélet); POKE 3566,128 (örök munitió); POKE 67988,56 (örök idő)
MAD MISSION I.: POKE 5628,9 (örökélet)
MAD MISSION II.: POKE 8192,98 (örökélet)
STRIP BLACK JACK: POKE 56749,240; POKE 57468,138 (nem vesztünk pénzt)

Tóth Zsolt Budapestról, elmondja, hogy két Plus!-játékban mely órákakat kell megváltoztatnunk az örökélethez:
RÓZSASZÍN PÁRDUC: 23934,234; 23935,234; 24010,234; 24011,234; 26966,234; 26967,234; 29350,234; 29351,234
JOLLY GOOD FELLOW: 7996,234; 7997,234; 8184,234; 8185,234; 10311,234; 10312,234

SILVERSTAR C64: az örökélet cartridge POKE-jai:
KRAKOUT: 44388,173
GHOST'N GOBLINS: 2358,173
SPACE TAXI: 23797,189; 27583,189
TEST DRIVE 2 (The Duel): 25875,165

Antalics Károly Siótokról C64-re küldött be örökélet POKE-okat:
THUNDERCATS: RESET, majd POKE 35088,173. végül SYS 2081
WONDERBOY: RESET, majd POKE 2676,205 és végül SYS 2112
TRAILBLAZER: RESET, majd POKE 29738,234; POKE 29739,234; POKE 30889,234; POKE 30890,234; POKE 30891,234, végül SYS 25729
BOMB JACK: RESET, majd POKE 9387,4; POKE 7564,46, végül pedig SYS 2128
TRANTOR: RESET, majd POKE 16076,169; POKE 16077,0; POKE 16078,234 végül pedig SYS 6454
RAMPAGE: cartridge-poko 56693,0

Tuske Imre C16 III, Plus/4 peke-jal örökéletre III. örök onorgiára készültok:
CUTHBERT IN LABIRINT: 6648,173
CUTHBERT IN TOMBS OF DOOM: 7499,173
AUTO ZONE: 9454,173
LEAPIN' LOUIES: 9176,165
SWORD OF DESTINY: 16068,169
PANIK 16: 13235,173
ROBO KNIGHT: 15966,234
THRUST: 5588,169

Szobotka László Mátészalkáról ugyancsak Plus/4-en szokott bogarászni. Lássuk az eredményt:
IKARI WARRIORS: 11908,181 (örökélet)
TANK: 5542,181 (nem fogy a benzín)

Kiss Tamás Pécsről 84-re küldött azt meg azt:
ALIENS (szintkódok): 1 — 7324G, 2 — 2727H, 3 — 1506E, 4 — 5761H, 5 — 0640C, 6 — 0663F
DRUID: RESET, majd POKE 35937,173 (nincs allanség); POKE 39271,X (x 1-255 életek száma), majd SYS 5120 az újraindításhoz.
INFILTRATOR II. (cartridge): POKE 13798,12 (végtelen gáz); POKE 14718,98 (sérthetatlanság)
SPLIT PERSONALITIES (cartridge): POKE 12156,12; POKE 12239,12 (örökélet)
DROPZONE (cartridge): POKE 3198,173 (örökélet); POKE 14569,173 (végtelen bomba)
DRAGON'S LAIR (cartridge, csak a lemezesenél): POKE 6039,5
AIRWOLF: POKE 13466,252 (sérthetatlanság)

Kélmán Tamás Budapestről alküldte nekünk a *Behatolás a Bázisra* c. program szókincsét, és néhány tippet a játékhöz.
 Igék: észak, dél, kelet, nyugat, olvasom, meggyújtom, megvizsgálom, kihúzom, elvágom, bezérom, szólok, lövöm, használom, kitaszitom, betérom, aldobom, bonyomom, odaodom, hozzákötöm, foladom, megmutatom, load, save, mon-

dom, elhúzom, albújom, logom, segítség, lista;
 Főnevek: üzenetet, gyújtóval, korítást, logóval, fűvot, a, az, diót, dróttal, ládát, dinamitot, kötele, ruhát, ajtót, ágyat, ebédet, asztalt, üveget, autót, csavarhúzó, konténert, irodát, latat, polcot, szakrényt, lépcsővet, fürdőkádát, mosdót, w.c., zsákot, hordót, jogyzókönyvet, poroitót, azbesztruhát, gázalaicot, lövedéket, székot, ducot, ácskapcsot, mannyozót, garaszt, őrt, cejlát, kéményt, toropot, palánkot, sebesültöt, rádiót, számítógépet, paplót, tőglát, vakolatot, folyosót, kanyart, kepcsolópuhot, lámpát, dobezt, felvonógépet, kampót, monitort, tekaritónót, egeret, pedlót, kapcsolót, páncélszokrényt, playboyt, gyújtót, üvegget, csavarhúzóval, ácskapoccsal, rádióval, tisztet, kódkartyát, kulcskartyát, lémlapot, ablakot, laboratóriumot, 632468, 567346, kés, kössel, 6346, kulcsot, kulccsal, kampóhoz, konténornót, lombikot, lombikba, órnok, benzinkutat, székbe, kavicsot, jelvényt, igazolványt, titkárnőnek, tisztnek, kémnek, berítékot, kódszámot, takarítónőnek, aktát, lombikkal, dobozba, titkárnót;
 És még pár tipp a játékhöz:

A drótot vágjuk ol a fegővot; A dinamit az autó alá kell; A kóst előbb húzzuk meg, a csak azután lehet megfogni; A kampót kössük a kötélhez; A laborban a szokrényt ne lossítsuk ki; A bázisra a jelvényt mehatunk be; Az üzenetet dobjuk al; Mielőtt bemegyünk a primatív záras ajtón, nézzünk be az ablakon; A csavarhúzóval ajtót nyithatunk...; A 'monitoros tisztet' üssük le, majd húzzuk a székébe; A titkárnő szobájából nyílik a titkos szoba; A titkos szobában lévő tisztet üssük le, de előbb csukjuk be az ajtót.

Még valami. Ha valaki nagyon ot van kosoredo, ugyanakkor rendelkezik egy jobb minőségű cartridge-zsel, akkor — miután teljesen betöltötte a programot — RESET-ojo ki a gépet, majd írja be, hogy POKE 44,50:LIST, ugyanis a program otolja a BASIC startot (a karaktorkészlet mlát), de így már ki lehet listázni. A változtatásokat csak egy — FINAL IIt-nál — ORDER parancs után kórájukli! (különben hldog loss...) Ja, a kód, amit a játék az olejón kérdoz — hátha valaki elvesztette a gyári útmutatót — '3888'.

Nagy Tamás Szombathelyről néhány plusis stuffot az arra részorulóknak:
PANIC 2: 8154,234; 8155,234 (örökélet), indítás: SYS 10593
CASKE: 8328,234; 8327,234; 8328,234 (örökélet)
SUPER PILOT DINO: 9001,234; 9002,234; 9003,234 (örökélet)
SPACE 1999: 7530,234; 7531,234; 7532,234 (örökélet)
MUNCH IT: 500. sorban; LI=LI-O (örökélet)
ARCHANOID SKI II.: RUN/STOP+RESET, majd 21380,234; 21381,234; 21382,234 (örökélet); Indítás: SYS 5936
GODZILLA: 17604,255; 17609,246, majd RUN, ezután RUN/STOP+RESET, utána 24433,234; 24434,234; 24435,234; 24437,144; 24438,15.
OLIVER OTTHONA: 8751,234; 8752,234; 16335,234; 16336,234 (örökélet)
SIR KNIGHT: 5723,234; 5724,234; 5725,234; 5455,234; 5458,234; 5457,234 (örökélet)
RÓZSASZÍN PÁRDUC: 23934,234; 23935,234; 24010,234; 24011,234; 26966,234; 26967,234; 29350,234; 29351,234 (örökélet)
EXTRA AIRWOLF: 8103,234; 8104,234; 8105,234; 5756,255; 8411,49 (örökélet)
ELITE (PIGMY): MONITOR; A 453C BRK; 64248; A 1090 BRK; G 1010, majd POKE 31976,173; POKE 12733,173. POKE 8977,173. POKE 34021,173; POKE 34003,173, végül: G 5100 (végtelen pajzs és üzemanyag)

Most kivételosen PC és nem beküldött, hanem házi gyártmányú Elsősegély. Az EYE OF THE BEHOLDER-ről van szó, amelynek "védolme" kb azt a szintet tükrözi, omi 84-en úgy '84 táján lehetett. A szokásos kérdés 'az x-edik oldal y-adik paragrafusának z-edik szaváról' az 1. és a 2. szint közötti létránál asadékos. Az EOB.EXE file-ban (nem az Introban — a kétszázvalahány K-sban) 2A128-tól kezdve vannak tolsorolva a szavak (00 koraktorokkal olvásztva), írj be az első 00 után még harmincot és a kérdésnél 'Enter'-re továbbmegy (mög egy nyomorult kontrollszummára sem toltott nekik, szóval a többit hagyhatod, ahogy vonl). Na persze, nyilvánvaló, hogy mindonkl a gyári játékkal játszik, csak hát gondotuk, hogy idegesítő lehet abban e könyvecskében lepozogni...

Adventour

ROBIN OF SHERWOOD (64, Plus4)

Helló CoVboy! Remélem a CoV továbbra is mered ilyen klassz, mint eddig. Nam dicsérem tovább a lapot, ezt már sokan megtették helyettem. Amiért végül is tollat ragadtam, az az, hogy szeretnék segíteni azon adventure-rajongó 64 tulajdonosoknak, akik elakadtak a **ROBIN OF SHERWOOD** című játékban. Ez ugyan nem a legfrissebb stuff, de véleményem szerint nagyon jól sikerült.

A játékban Robin Hoodot irányítjuk, akit Nottingham bírája bokesztílt, mert éjjel ellopta alóla kedvenc aranyozott ágymeleghőjét (részeg fokkal elfelejtette kivonni lefekvés előtt). Feladatunk egyszerű, meg kell szöknünk és 8 követ megszerelve már teljesítettük is a játékot. Hát akkor rejte. Mivel nem akarok 4-5 oldalas leírást adni a CoV nyakába, csak tippeket ill, térképet küldök, gyakorlottabb kalandozók ezek alapján könnyen eligazodnak a játékban. A térkép:

- 1 — Little John
- 2 — vízesés
- 3 — tábor
- 4 — Szent Fa
- 5 — Belleme kastélya
- 6 — A tolvaj rejtékhelye
- 7 — Loford Grange
- 8 — Kolostor
- 9 — Templomosok

(Belső térkép nincs, ezek csak 2-3 szobából helyszínből állnak!)

Szökés a börtönből:

GO PRISONER

WAIT (amíg ki nem írja a gép, hogy lpteket hallunk)

GRAB FOOT (a fogoly eltáradt és lábod a válláról, ilyenkor GO PRIS és onnan kell folytatni a szökést, ahol abbahagytuk!)

CHOKO GUARD

EXAM GUARD

TAKE SWORD

PULL BOLT

OPEN GATE

GO OUT

GO DOOR

GO BATTLEMENT

GO DOOR

GO RIGHT

GO WINDOW

A vízesésnél:

GO WATER (Klassz kis barlang, azonkívül itt vannak a fogyerőink is. Ide rejthetjük a már megszerzett dolgainkat)

Little John:

TAKE QUARTER

ATTACK

Ezután menjünk a sherwoodi alvilág táborába (3), ahol EXAM CAMP után megtudjuk, hogy Nottinghamban ljaszversenyt rendeztek. Ott a helyünk!

ljaszverseny:

SHOOT ARROW

TAKE SILVER

(mivel a zsoldosok már ránk votnék magukat, jól jön egy túszi)

TAKE SHERIFF

GO GATE

és itt DROP SHERIFF különben megölnek a katonák!

Az ezüstnyíl segítségével lehet elpusztítani Bellemet!

A tolvaj rejtékét csak Ladi Merian segítségével lehet megtalálni.

A tolvaj és a szolga szekérének segítségével be tudunk lopózni a város (Nottingham) tornyába, ahol Siward, a tolvaj kinyitja a kincsesházát, melyben sok érdekes dolog van.

A követ rejtékhelyei:

1. Kolostor (az apáca 400 aranyért adja oda (100 arany a toronyban a ládában van, 200 az adószedőnél, akivel az erdőben találkozhatunk, 100 pedig Belleme kastélyában, a szobor szemében lapul)

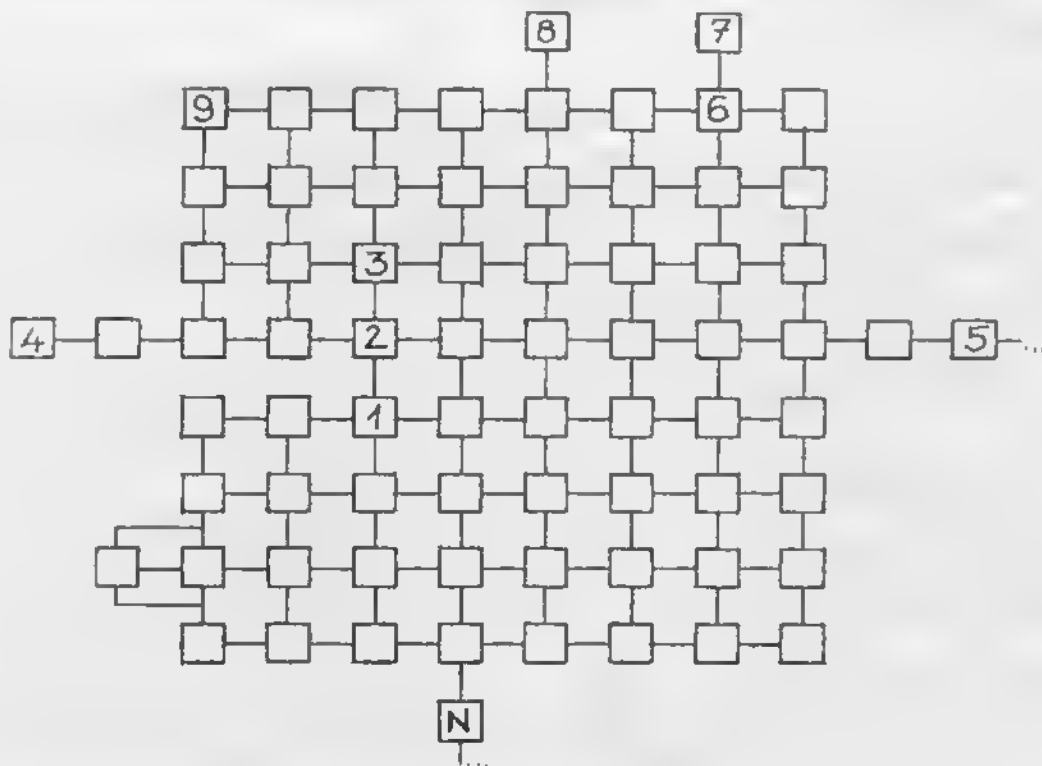
2. Szent Fa

3. Belleme-nél

4. Kincsesháza

5. A templomosoknál (a Szent Keresztet kérik csorébe, amely a ládában van,

6. Az utolsója nem sikerült rájönnöm. Ha ennek a kőnek a rejtékét és azt, hogy mi a játék vége megírja valaki a címemre, jutalma 2 db C64-os kazettával (Nehát! — CoVboy) Csak az elsőként befutott helyes választ jutalmazom! PATAKI ZOLTÁN, Budapest, Pesti út 101, 1173



SWISS FAMILY ROBINSON

Hello CoVboy!

Itt küldök egy kis anyagot, talán jól tudod használni. A program C64-en nem tartozik a legírásosabb játékok közé, de szerintem nem rossz. Címe: SWISS FAMILY ROBINSON. Sajnos még nem játszottam végig, így csak tippeket tudok adni. Stílusát tekintve ez egy szöveges kelendőprogram, de ez no riaszson vissza senkit, a programozók gondoskodtak a könnyű kezelhetőségről. 'F7'-tel tudjuk lehívni a gép által ismert parancsszavakat. Van még egy jelentős könnyítés a játékban. Ha mondjuk hozzá akarjuk vágni a szilgonyt a tehénhez, akkor angolul ez így nézne ki (leegyszerűsítve): THROW HARPOON TOWARD COW. Ezt abban a játékban nem kell mind beírni, hanem elég a TH (Space) HAR (Space) COW-et beírni és a gép automatikusan kiegészíti a azótördeléseket és holározoózt is beilleszt a kifejezésbe. Először talán furcsán hangzik, de námi próbálgatás után mindenkinek világos lesz. Lássuk a tippeket!

A játék kezdetekor egy zátonyra futott hajó fedélzetén vagyunk a családdal és a kutyával. Menjünk le a hajó belsejébe és nyissuk ki a szerszámosládát (GO BELOW, OPEN TOOLCHEST), nézzünk bele (LOOK TOOLCHEST) és vegyünk ki a kalapácsot (TAKE HAMMER), a fűrész (TAKE SAW) és a szögeket (TAKE NAILS). Menjünk a fedélzetre (GO TOPSIDE) és eszkábáljunk egy csónokot. Először lőrészöljük el a fedélzeten található hordókat (SAW BARRELS), vegyünk fel a deszkákat (TAKE PLANKS) és szögezzük őket a hordókhoz (NAIL PLANKS TO BARRELS). Kész is a csónok. Ezután ajánlatos minden a csónokba rámolni (a szerszámosládát se felejtjük el kipakolni): A vitorlevésszont (CANVAS) és az üstöt (CAULDRON) csak akkor tudjuk felvenni, ha üres a kezünk. Ezeket so hagyjuk itt. A következő dolgok legyenek a kezünkben: HARPOON, MAP, FLASK, AXE, GUN, KNIFE, SHOVEL, MATCHBOX.

Öljük meg a fedélzeten bárméskodó tehenet (esküszöm, hogy több tehennek nem olik baja ebben a játékban, oké CoVboy?) és deraboljuk fel (THROW HARPOON TOWARD COW, CHOP COW). A beefsteak-et tegyük a többi holmihoz (TAKE BEEFSTEAKS, PUT BEEF... IN BOAT). Töltsük meg a puskát (LOAD GUN) és irány a tenger (LAUNCH BOAT TO THE SOUTH). Milyen jó, hogy megtörtöttük a fegyvert, ugyanis itt kóroz egy cápa, úgyhogy vágjuk hozzá a szilgonyt (THROW HARPOON TOWARD SHARK). Nyissuk ki a lárképet és kukkantunk bele (OPEN MAP, LOOK MAP). Az eddig bejárt területekről kapunk képet, így be tudjuk barangolni a szigetet és környékét, de ez már menni fog mindenkinek.

Némi segítség azért még akad:

- A szigeten van egy ezikla, amelyen repodés látható. Ha itt ászunk, akkor egy barlang bejáratát tesszük szabaddá. Gyűjtünk meg egy szál gyufát és menjünk be. Sajnos csak addig lehet lótni valamit, amíg ég a gyufa, így célszerű ide inkább egy táborúzt telepíteni. Ebbe a barlangba menekülhetünk a trópusi esők elől, ill. ide hozhatjuk szerszámainkat.
- A puská mindig legyen töltve!
- A kókuszdiót egy kis lufiaggal meg lehet szerezni: vágjuk hozzá a kavicsot a majomhoz, mire ő egy kókuszdióval válaszol.
- A lilmingó tollát könnyen megszerezhetjük. Lőjünk rá, mire ő olropúl és elhullatja egy tollát.

Sok sikert a játékhoz! Üdv: PATAKI ZOLI, Budapest

Néhány QUEST (Amiga, PC)

Hello CoVboy!

(+ mindenkinek!)

Bizonyára emlékszel még rá, hogy följajánlottam nektek a POLICE QUEST, a LARRY, a SPACE QUEST és a SPACE QUEST II. leírását (még 1990 végén). Erre te azt írtad, hogy kösz, de már megjelent valamelyik Amiga könyvben. Most néhány kiegészítés következik az ott megjelent leírásokhoz (elhelyezhetnétek a Tök-Mák rovatban) (Hát ha nem le ott, majd itt — CoVboy):

- A POLICE QUEST-ben, ha megnézzük a Lt. Morgen asztalán lévő telefont (LOOK PHONE), egy telefonszámot látunk rajta: 555-6674. Ezért kapunk két pontot. Ha ezt felhívjuk a játék során, igen nagy marhaságokat hallhatunk, de további pento-

kal gyűjthetünk. A csirkét én sem tudtam elintőzni. Viszont ha az ál-Hoffmannak (a kék Cadillac-es kábítószerekkereskedőnek) felolvassuk a jogait, kapunk még egy pontot (READ RIGHTS).

- A LARRY-ben ha beszélünk a szőke lányhoz (a dísziben), kapunk egy pontot.
- A SPACE QUEST-ben a Korona nevű bolygón föl lohel venni egy növényt (TAKE PLANT), de még nem jöttem rá, mire jó.
- A SPACE QUEST II-ben nem használták a "Kubik Rockát", pedig felvettétek! A labioni terrorszörny elől nem kell elmene-külni, hanem oda kell vágni hozzá (THROW PUZZLE). Ekkor a szörny leül, és sze-vissza csoverja a "Rockát", gondterhelten vakargatja a fejét. Mi pedig 10 pont pluszal folytathatjuk utunkat. A következő pályán az őt háromléleképpen is kicse-lezhetjük: 1. Odalopakodunk az ajtóhoz és berakjuk a mág-noskártyát (INSERT KEYCARD) — ezt a megoldást írták le (+ 5 pont); 2. Az átlvány alá állunk és eldobjuk az előző pályán fölvetett követ (THROW ROCK). Erre az őt lekapja a lejtő és kirohan a képernyőről — mi pedig lőlmehetünk a löffel (+ 9 pont); 3. Odaállunk az átlvány alá és beszélünk az őrhöz (TALK GUARD). A hatás ugyanaz, mint a sziklánál, csak ezért nem kapunk pontot. Vohaul bázisán, az ötödik emeleten vigyázzunk, mert a fekete őshüllő nemcsak "francia-pusztá"-ad, hanem belepotó az testünkbe is. Aki látta a "Nyocadik utas a Halál"-t, az sejtheti, hogy ez hova vezet...

HAINITZ ISTVÁN, Budapest

ZAK McKRACKEN (64, Amiga, PC)

Kedves CoVboy! Nem tudom, hogy az 1001-könyvek mennyire kötődnek a CoV szerkesztőségéhez (Semennyire — CoVboy), de szeretném megjegyezni, hogy az 1001/5-ben levő ZAK MCKRACKEN-ből kimeredt egy-két dolog: (ha van kedved, lekö-zölheted a Tök und Mák-ban, Q.K.?)

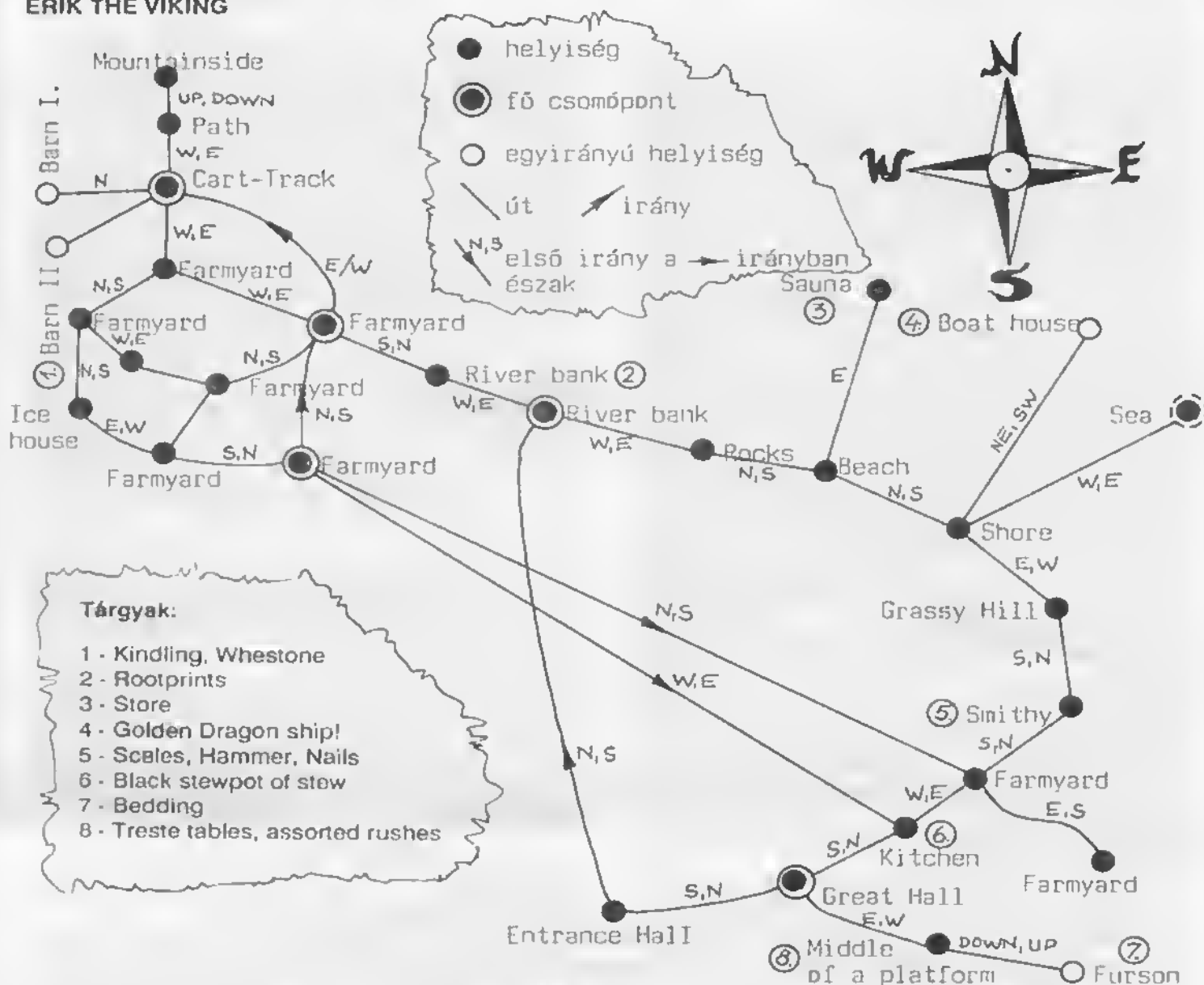
- Amikor Nepálban voltam és elloptam a börtönparf fölött lévő zászlót, a lökött börtönőr egyből kijött és bezárt a börtönbe (jól meg****lam!). Most jön, amit kilejtettetek: Egyszerűbb lett volna elmenni a képernyő jobb szélén lévő szalmakazalhoz és meggyújtani az öngyújtóval! Ugyanis ekkor a börtönőr lölekszakaedva kirohan a börtönből és elkezd lújni a tüzet a gurn testőrével együtt. Most már nyugodtan lovelhetjük azt a nyamvadt zászlót.
- Amikor Zok a Morson van és be kellene szállnia, az úrvilla-mosbo, akkor illott volna visszamenni vele az úrbuszhoz és újból felkötöni az úrruháját! Egyébként megfűlledt volna a nagy piramisban.

Most pedig néhány tanács és blódt!

- Zak lakásában, a mosogató mellett/fölött van egy vajvágó kés (BUTTER KNIFE). Ha ezt elvisszük az "Adok-Veszek"-boltba, a 14. utcában, akkor az eladó megállapítja, hogy a kés egy antik ezüst kés és megveszi komény 100 dollárért.
- Ha kipróbáltuk a kék kristályt a madáron vagy a delfinen, akkor egy idő múlva megjelenik az a csámpás Copon-figura, bezár bennünket az Agyferdtőbe és elvesz tőlünk egy csomó létfontosságú dolgot. Szerencsére a pénzünket nem vette el. Miután klengedett bennünket, kiderül, hogy ő a telontársaság egyik "embere". Ilyen csütöt nem üzhetnek belőlünk. Menjünk a már jól ismert "Adok-Veszek"-boltba és vegyünk meg a kalapot (BUY HAT) és az álorcol (BUY NOSE-GLASSES). Vegyük magunkra ezeket (PUT ON HAT; PUT ON NOSEGLASSES) és most pont úgy nézünk ki, mint egy álor-cos Capon. Menjünk vissza a telontársaságba. Nyissuk ki a pult ajtaját (balra font) és egy "Holló!" felkiáltással beenged minket a bázisra. Itt, ahogy belépünk, egyből egy szekrény öltik a szemünkbe (balra), amit ha kinyitunk, megtáladjuk az elutasított tárgyalnokol. Hát nem nagyszerű?
- Ha meggyettük az "Adok-Veszek"-boltban a szerszámosládát (tool kit) és kinyitjuk (OPEN TOOL KIT), találunk löbbek között, egy kötelt is. Ha visszamegyünk a lakásunkra, azon belül pedig a szobánkba és ott felhajtjuk a szőnyeg jobb alsó sarkát, egy nyílást találunk elatte. Ezen keresztül leereszke-dhetünk a kötálen és máris kilyukodunk a Caponok Agyferdtője mellé! (Hi-hi-hi! Mogini oikaptek minket!) Ennyi lett volna a segítség! DAVE

Plus/4 sarok

ERIK THE VIKING



A játék célja megmenteni ERIK családját. Ehhez tengerre kell szállnunk. Ime a főbb lépések a szigetünkhöz, és pár tipp:

- 1) Járjuk be a szigetet a térkép szerint;
- 2) Szedjük össze a tárgyakat (GET... TAKE...)
- 3) Menjünk a hajóházba (BOAT-HOUSE)
- 4) Törjük szét a "kecskelábú asztalt" (BREAK TABLE), az így szorított deszkák!
- 5) Szógezzük majd a hajóra, fől a kalapács (HAMMER) és szögek (NAILS), majd a "javítás" parancsa (REPAIR... MEND...)
- 6) Fújunk (SLOW...) bele a kürtbe (HORN);
- 7) A kürt hívó szavára megjelont haverjainkkal toljuk (PUSH...) ki a hajót a partra. Pakoljuk be a tárgyait a drakkarba; a hajóra szállni a (GO ON BOAT) parancssal lehet. Irány a tenger...

Éa most a tárgyakról:

A tárgyakat megvizsgálva (EXAMINE) különböző segítségkeket kaphatunk...

Egyezzerre 5 tárgy lehet nálunk!!!

BEDDING = (alom), ágynemű. Megvizsgálva Erik felfedez egy tűlkőt!

HAMMER = kalapács... "hasznáható", hogy kőrisfa-kéreg... (ash bark)

KINDLING = megvizsgálva kiderül, hogy kőrisfa-kéreg... (ash bark)

NAILS = szögek... "semmi különös"

SCALES = mérleg, serpenyő... "azüst mérésőre"

TRESTLE TABLES = kecskelábú asztal... "szöles deszkákból"

WHETSTONE = kovakő, tűzesholásra

ASSORTED RUSHES = "...Erik nem talál semmit... vagy mégis?!"

BLACK STEWPOT OF STEW = Ha eszünk belőle, akkor GREAT! felkiáltás a jutalmunk. Megvizsgálva térkép a longorrdól. Északra, keletre: tenger, nyugatra: móló szikla, Délre: füves sziget;

BLUEBLADE = Legendás kardunk;

...no meg a használható lgék...:

N, NE, E, SE, S, SW, W, NW - irányok;

(GO ON) BOARD - hajóra száll

AGAIN - újra

AHEAD - elől, tovább

ATTACK - támad

BACK(WARDS) - vissza (hatrafelé)

BLOW - lú, meglúj

BREAK - tör, betör, széttör

BURY - eltemet

DIG - ás

DRINK - iszik

DROP - dob, eldob

EAT - eszik

ENTER - belép

EXAMINE - megvizsgál

FASTEN - megfűz, odaköt

FEED - táplál, otot, eszik

FIGHT - harcol, küzd

FILL - tölt, megtölt, megtelik

FOLLOW - követ, üldöz

GIVE - ad, ajándékozik, odaad

HIT - rúg, üt

INTO - vmibe-, -ba

INVENTORY - listár
 KILL - öl, gyilkol
 KISS - csókol
 KNEEL - ?
 KNOCK - kopog, megüt, meglök
 LEAVE - elhagy, otthag
 LEAVE OFF - elbágyog
 LEFT - balra
 LIGHT - meggyújt, világít
 LISTEN - hallgat(ózik)
 MEND - javít, kijavít, rendbehoz
 OPEN/CLOSE - nyit/zár
 OUT, INSIDE - kívülről/belsőből
 PLANT - elhelyez, ültet

PLAY - játszik
 PRAY - imádkozik
 PRESS - megnyom
 PULL - húz, tép, megránc
 PUSH - tol, nyom, elföl
 PUT - rak, helyez, dob, vet...
 QUIT - kilépés
 RAISE - növel, ápit
 REPAIR - kijavít, megcsinál
 RESTORE - újból, vissza
 RIGHT - jobbra
 RUB - dörzsöl
 SAVE - felvesz
 SAY - beszél, mond

SCORE - pontszám
 SEARCH - kutat, keres
 SHAKE - (meg)ráz
 SHAVE - mekél (berotválkozik)
 THROW - dob, vet, hajít
 TIE - (meg)köt
 UNLOCK/LOCK - kél/nyit/zár
 WAIT - vár
 WAVE - lebegtet
 WEAR - visel, hord
 WEIGH - megmér
 YES - igen

Jahny of JAHNY CREW, Budapest

FLASH GORDON

Ez egy szupl grafikájú SHOOT'EM UP játék, porsze C=ommy 64-es átlót, 3 küldetésből áll:

1) 'Beugró reflex-párbaj'; egy forgó gömböt kell kilőni a torpedógyárral. Ezzel lehet íves pályán küldeni a ezetetesomagot. Porsze a leladat nem olyan könnyű, nem lehet például a FIRE-on tehénkedni (Tiltakozom! — CoVboy), s a lövedékek röppályáját be kell állítani, attól függően, hogy a kilövendő objektum milyen magasan van, ill. röpköd a térben. Jobbra-balra lehet követni a célpont mozgását, a fel/le (billentyű) funkciókkal lehet beállítani a torpedók mozgását...

2) 'Repuls the enemy forces'; Idegen űrhajók invázióját kell átpóckölnünk a NIRVÁNÁBA a Fire-funkció segítségével. Nem nagy ügy, menjünk teljesen fel, s nyomjuk meg az AUTO-FIRE-t ill. a SHIFT-LOCK-ot.

3) 'Destroy the generation!'; egy kis generátorocskát kell megküldönnünk, min. a felrobbanásig. Nem annyira egyszerű, mivel fogy az idő. Ha végeztünk, jön a szokásos püder...

Funkciók:

FEL - JOY UP vagy '3'
 JOBB - JOY RIGHT vagy '4'

FIRE - JOY FIRE vagy 'SHIFT'
 LE - JOY DOWN vagy 'W'
 BAL - JOY LEFT vagy 'A'

Úgy lazán onnyít a játékról, mint már mondtam, a grafika kiemelkedő, olyan Terra-X, DEX, Dynamik...stb, stb, stílusú játékok, el lehet vele szórakozni. Természetesen akinak kell a játék (a többi ehhez hasonló GAME-ekkel egyetemben), annak szívesen ajánlom bőséged adathordozójára

Cím: Simon János, alias Jahny of JAHNY CREW, Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145. Tel.: 1636-971

INKÁK KINCSE

A játék elején egy csúnya bácsi vigyorg ránk. A játék a 'SHIFT'-tel indul. Majd esetleg nyomjuk le a 'SPACE'-t. Elkésződött a játék. Na, vajh mit látnunk? Egy kulcsot? Na akkor vegyük fel (F KU) (a KU a kulcs rövidítése) Akkor indulunk rövid kis sétánkra (D). Azt hiszem a játék közben kiderül miért éppen déli felé indultunk el. Na, most merre menjünk? Szerintem mindögy, csak ne NY-ra és a K-i utat is hagyhatjuk későbbre. Ezekből következően (D). Pillantunk most ki NY-ra egy csöppöt. Já, egy gyémánt! A kapzik most majd kezdhetik elől a játékot. Inkább menjünk vissza és (D). Menjünk tovább déli felé (D). Csak nem? Be van zárva? Dehát mi találtunk egy kulcsot az elején! Használjuk! (H KU) (gy.k. a KU nem helyettesíthető Q-val) Örömei konstatálhatjuk, hogy kinyit az ajtó! Nos, menjünk be! Ez itt a konyha. (De miért volt bezárva?) Ó egy kés! Nem is tudom, egy indián eddig hogy úszhatta meg a kalandot kés nélkül? (F KÉS) Mivel más nincs itt, menjünk ki (É). Sétáljunk most K-ra. Hoppá! Egy bot Gyere bot, eltérz még nélnünk! Most egy csöpp mészkelet lesz (NY,É,É,K) Hipp-hopp (de nem kenguru) FOGD GOLYÓT (de ne azt!) (É). Most akkor kelet (Aki érdekel mi van NY-ra, nézze most meg!) Itt egy kedves öreg bácsika, akinak minden vágya, hogy egy szuper bot tulajdonosa legyen. Cseréljünk akkor velele (C BÁCSI) (Különböző a bácsit a 'B' bot)

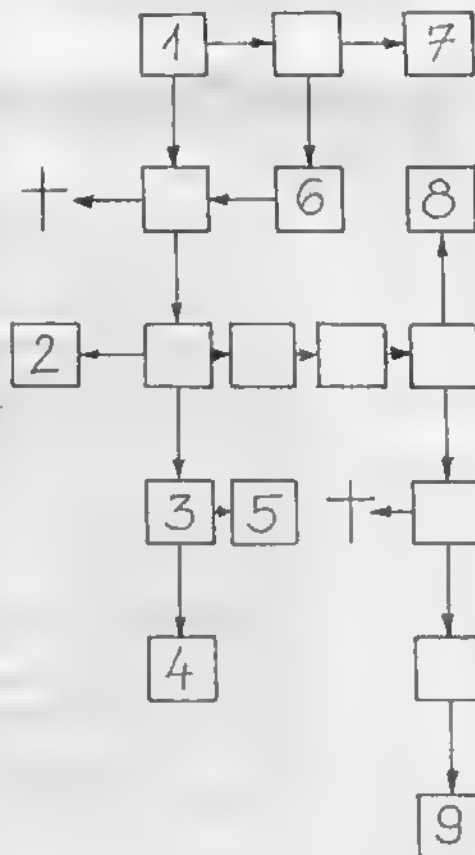
miatt BOT-nak fogja értelmezni, de nekünk ez kell). Nanál Egy ajándék lámpa a botért. Jaj, de jól Ne menjünk visszafelé. Egészen a gyémántig. Itt DOB GOLYÓ. Bár eldobtuk, de megszereztük vele a gyémántot is (F GYÉ). Majd egyszer 3-szor vagy 4-szer kelet, utána É. Óh, egy ellenséges INKA! Halál róla... Azt a rézbőrű mindenségit, egy Inka inkább meghal, mint titkot elárul (Jó, hogy én nem vagyok Inka). Lehet, hogy nem is igazi Indián! (D) (D). Inkább ne menjünk ki NY-ra (D). Most vesszük észre, milyen jó, hogy van egy lámpásunk (D). Na, szép egy helyen vagyunk! Semerre nem tudunk menni. Még jó, hogy az indián titkát megjegyeztük. Vagy mégis? Istenem, a feledékenység emberi dolog. De akkor, ha megjegyeztük, rebegjük ki. (BESZÉL...)

Jelölések a térképen:

- 1 - Kulcs
- 2 - Dob golyó, fog gyémánt
- 3 - Használ kulcs
- 4 - Fog kés
- 5 - Fog bot
- 6 - Fog golyó
- 7 - Cserél bot
- 8 - Ol indián
- 9 - Beszél: na mit?

Na pá!

Hegyi Gábor, Pécs



PIEDONE ADVENTURE

A játékol Tarzen lta, tehát nem egy nagy Software-ház termékéről van szó. Ettől eltérve a játék jó, elvégre most ő a legjobb és legtermészetesebb cracker! (legalábbis Plus/4-re)

Az adventure célja: beleélni magunkat a filmsztár (PIEDONE) szerepébe, és elvezetni Nápoly utcáin a csodálatos Juice-hoz, amivel ő vissza tudja szerezni a karcsúságát! (Diétás koszt, a jó koszt!)

A mesés főcím után (Ami nincs, hogy fusson C64-on is!) menjünk a kiindulási helyről nyugatra (NY). Most Nápoly fő utcáján, sok jó csaj között gyalogolunk (gy.k. kurvák). A prg. javasolja, hogy szórakozzunk velük, de mi most ne vesztegessük azzal az időt. Újabb NY. Eljutottunk egy lészerejtőig. Most a számlálóba 1 beíródott. Meghatunk viszont a kiinduláshoz (K,K). Ha bemen-

nénk a lészerbe, akkor egy csodálatos balta állna a fejünkbe. Ettől az élvezettől most kiméljük meg magunkat! Most: K. Ez itt a városból kifelé vezető út. Újabb kelet (K), és egy folyócska partján állunk. Egy 'kedves' kis béka úszik benne, de túl messze van, nem árjuk el. (könnyen meghalhatunk!) Itt újabb bonus pont, sorrendben a második. Irány a kiindulási hely (NY, NY). Most D-re menjünk. Itt a városi strand, ahol lehet a 'pipikkal' szórakozni, de nekünk most fontosabb dolgunk van (D). Ez a rendőrkapitányság. Mondanom sem kell, hogy innen nem árt minél előbb távoznunk (D). Most a változatosság kedvéért utcai bűnözők vasznak körül. Rövid vizsgálódás után kiderül, hogy túlságosan is kemény fiúk. Ekkorra már 'kezelésbe' is vesznek. Bármik csinálunk az egyenlő a halállal, ha viszont K-re

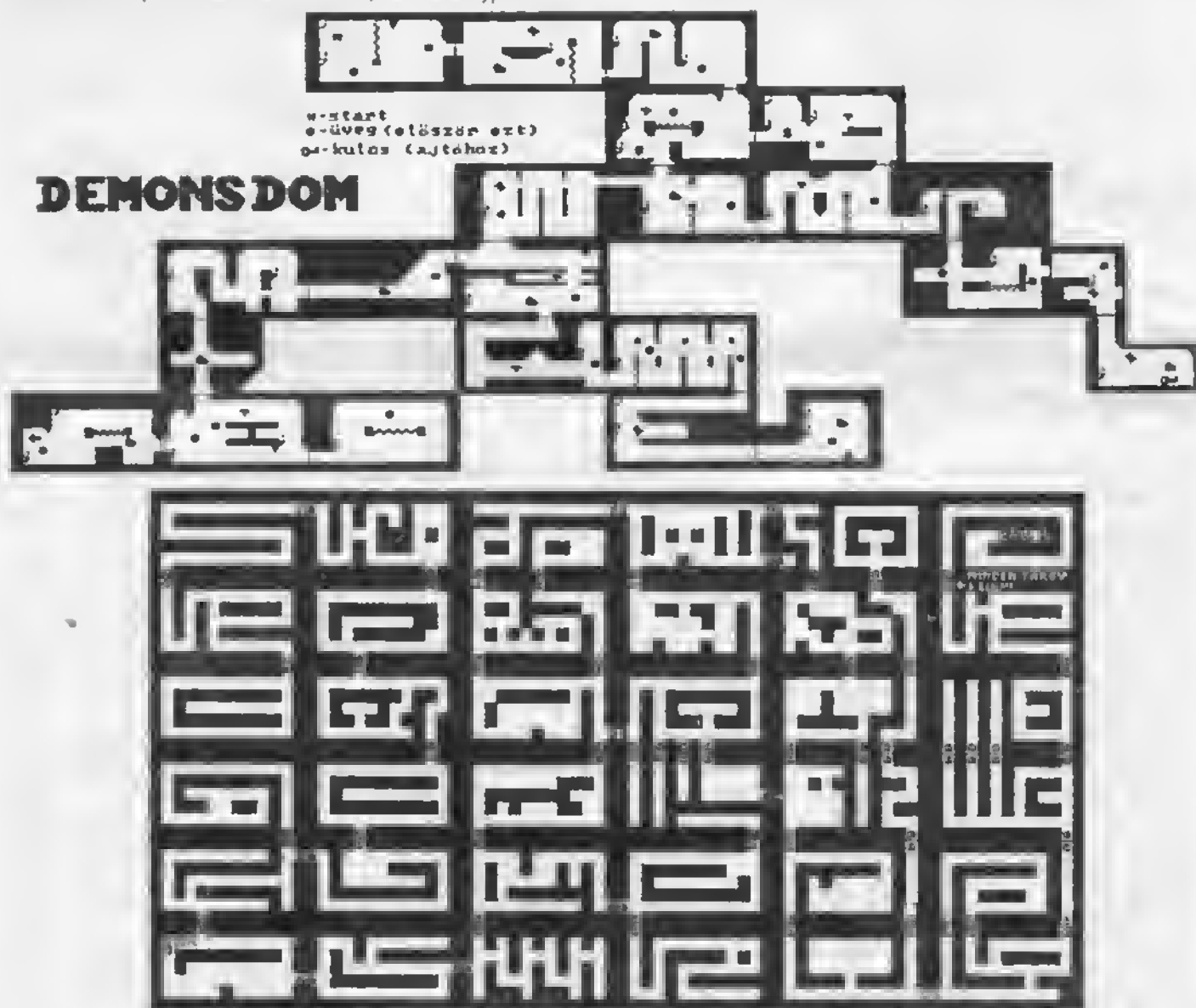
megyünk, akkor eltűnnek (K). A folyó túlpartján állunk. Ismerősünk, az undorító fecskabéka még mindig itt van, csak most elérhető közelségben. Ne törődjünk a program tanácsaival, hanem rögjünk bele egy hatalmasat. Erre látsatok csodál, egy ajtó nyílik ki, és bent megtalálod a csodás juice-t, aminek segítségével a te (PIEDONE) viszenyerőd karcsúságodat, és mehetsz újabb filmeket forgatni (100 %). Ne hallgass mindig a programra!!!

Sok helyen, ha a leírtól másképpen mész, egy kis halálban lesz részed!

Ennyit a PIEDONE-ról, legalább egyszer érdemes végigjátszani, mindenképpen!!!

Údv: New-Mucsi alias Simonyi Roland, Jászárokszállás

TÉRKÉPEK (Beküldte: Szabó Sándor, Mezőberény)



OLIVÉR OTTHONA

C64-re régi és új programokat cserélek kazettán. Utánilthóság is. Válaszborítók nem kell. Minden leírva válaszoknál Kazetták is nem nyelők! Párisi Szabolcs, Nagycsokor, Lenin út 3 4445

C64-ra keresem kazettáim Sir Fred, Dark Sceptre, Turbo Esprit, Steve Davis Snooker c. programokat, valamint programokat cserélek pl. Last Ninja 3, Ciratulus, Pirates, Midnight Resistance, Super Cars stb. Poloznik Ferenc, Szolnok, Orosz Gy. 15. 3/13. 5000

Mindenféle kazettás programot cserélek C64-en Tardi Tibor, Hajduböszörmény, Úszok lét 27, 4220

C64-ra utánilthóság programokat cserélek. Keresem, TD II utánilthóság Válaszborítók! Kyki, Dunaujváros, Derkovits u. 6 II/2 2400

C64 is kazettán programcsere, utánilthóság programok (30 db) Keresem Tini nindzsá lohnócsk, Viz, Beaul A.B, Turbo Outlin, Golden Axe! Rise Robert, Tápószecskő, Révay u. 13 2251

C64-ra kazettára keresek bármilyen színvonalas programot (GALAXIANS WANTED! — CoVboy) Minden megoldás érdekel. Szabó Akos, Devocser, Honvód utca 84. 8460

C64-re kazettán keresem Pirates, Tuskot, Elite 2+1B verzió, Dizzy II (nem IKARI + TALENT Idrés), Cserébe ajánlom Myth, Rock Dangerous 1-2 Stadler Zoltán, Bodajk, Hunyadi János ut 5 8053

Keresek C64-re új, kazettán működő utánilthóság programokat. Ugyanitt kellene sürgősen kazetták is. Last Drive 1-3, Street Rod, Ugh! Lynxics, Ft Manager, Neuromancer és Duck Tulpas Cln; Zombor György, Győr, Léker u. 22b 9011

Figyelem! C64-re szuper játékaival elcsérem. Ft. Al Imperium, Rocker Ranger, Turikan, Feiran 1-1, Garfield Editor Keresem TD3, Foudal Lords, Adventure szemérmek! Tóth Robert, Pecsárvár, Várkert köz 2 7720

Keresem C64-re az Amhem, Desert Rats, Vulcan, Russian 1941-45 c. programokat, ezenkívül bármilyen stratégia, manager és szimulátor prg-t. Horváth Péter, Budapest, M.Ös u. 131 X/32. 1045. Tel. 1696-067

Keresek Microprose, Rainbird, Firebird programokat. Továbbá a Damocles és az Unouchables-t. The Escape Wolf, Szeged, Agyagos út 12/B 5723 (Na, pont ilyen címről szoktak visszajönni a leveleim "címzett ismeretlen"-nél — CoVboy)

Keresek mindenféle demót és programzenéket. Demo Demon vagy Rockmonstert frissítámban. Erők programot vagy pénz adok. Főleg Csongrád megyei lakosok részére! várom listát küldi Hegedűs János, Mátyás, Füzessztrádulás u. 11 6636 Tel. (06-63) 44-226

C64-esek! Achtung! Vennék lociprogramokat minden mennyiségben, valamint a Wayne Gitzky Illochy-t, Jordan Vs Bard-t, Last Ninja II-III-t. Puskás Zoltán, Debrecen, Csapó út 37 4029

Programok cserélnék Keresek RIG-eket és kalandjátékokat. Ajánlom Laser Squad 1,2, DDC, F-14, Stealth Fighter, Street Rod, Elite Keresem 'A söröző CoVboy esete' című kímét. (Nem available — Erle Stanley Gardner) Novák Gábor, Budapest, X. Bányató u. 26. V/24 1108

Az GTHS Software keres programozókat, grafikusokat játék- és egyéb programok készítésére céljából. C64-en és Amigan agyaráni A jelenlétezesek referenciámmal várjuk, amit később visszajutunk. Kétszó reáziósa tájékoztatót küldünk. GTHS Software, Véc, Eperfa u. 6, 2600

C64 programok cseréje Szabó László, Bonyhád 3 Ft. 13. 7153

C64 tájékoztatók figyelem! Egy kezdő 64 tulajdonos szeretne cseréltatásokat és programokat leírni (akár pénzt is) Amiga, Supremacy, Duck Tales, Hugo, Twi Pan, Oil Imperium Cím Kodar Zsolt, Helygyháza, Kórház ut 26 4400

C64-re kazettára (vagy lemeze) programokról listát kérek. Játékokat, lehrsztratór programokat veszek, cserélek. Keresem Bald's Tale I-IV, Barbarian 2-3, szimulátorok, stratégia játékok Fodor Gábor Budapest, XI. Utánilthóság u. 76 II/23 1113

C64-re keresem lemezen Crime Time, Gen-X, Vaxia, Hero Quest, North & South Horeczky András, Debrecen, Lenin u. 2. VIII/52 4032

Keresem C64-re lemeze a következőket. Avilág Ura, Kalakras I-II és minden kétszemélyes és RPG játékok. 50 lemeztől pig-m van Szabó Zoltán, Fegyvermók, Felszabulás u. 183 5231

Keresem C64 lemezen a Street Sport Soccer, Speedball 2, Simwastke 2, és a North & South (Inlogames) programokat cserébe Urbán Tamás, Erd, Boldizsár u. 7 2030

C64-es RPO-kat cserélek lemezen. Erdőskőnek és nyugyi nyebü adventurák, az Impossible II és a Kings of England Kérésre listát küldök Hipszág Károly, Hegykő, Jókai M. u. 82 9437

C64-es játékok cseréje lemezen Ft., Myth, Super Cars, Sega Grand Prix, Last Ninja 1-3 stb. Leírások is! Válaszborítókért listát küldök. Szabó Gábor, Szekesfehervár, Rózsa Ferenc utca 1. 8000

Király C64-es programjaim elcsérem leírásokra, térképekre (adventura, RPG, szimulátor, stratégia, lehrsztratór), újságokra + programcsere lemezen. Bertó Károlián, Budapest, XI. Major u. 42. IV/15. 1119

Színvonalas szimulátor és stratégia programokat cserélek. Keresem: Buck Rogers, Balles of Napoleon, Guadalcanal, Battle Command, Carrier Command, Power Struggle Cserébe Empire, Supremacy, Diplomacy, Last Ninja III, Benka Gábor, Jászberény, Szent István körút 11. 5100

Az Amhem, Vulcan, Sindingrad, Russia programokat 64-re lemezen megvonnám 25 Ft-ig. Árn A postaköltséget átlom, lemezt küldök. A letelezől meggyezes lelvében Nagy Lajos, Szegeabony, Váci M. u. 19 3792 (Whoa! Lesse nagyobb panek forogak a hirdetésekben, mint az értéktőlésdán! — CoVboy)

C64-re programcsere (lemezen) Elvra, North & South meg ilyenek. Válaszborítókért lista, bármít ingyen átvesszek! Keresem a CoV 1,2 számról legyetvélre! Nagy Gábor, Alsózsola, Hunyadi út 17 3571

C64 játékok programok cseréje lemezen! Megvan! Last Drive I-III, Last Ninja I-III, Pirates, Duck Tales, Maniac Mansion, stb Keresem: F-14 Tomcat, Gunship, Neuromancer, Bird's Tale I-III, Elite, Top Gun, X Adventure, Dizzy I-IV. Szabó Zoltán, Budapest, XV. Szentmihályi út 19. V/42 1144

C64-re programcsere lemezen, csúcs programok. Bálint Zoltán, Dunavarsány, Iskola u. 47, 2336

Régi és új játékok és lehrsztratór programok cseréje C64-en lemezen. Játékok Címek TURBO SS II. Helybűzörmény, Hunyadi J. út 14 4220

C64-re lemeze cseréltatásokat keresek! Bő kihalat, pl. Iurcan, Neuromancer, Duck Tales, Pirates, Street Rod, Iron Lord, Sim City, Battle Chess választatkor és listát kérek! Kovács Andras, Sinek, Nyíreg u. 63 3332

C64 programcsere lemeze. Prg-ot autópályára cserélnék! (Ml adoz az M7-en? — CoVboy) Floppy drive-ot vennék! Olcsó ZX 81-et v. Spectrumból vennék! Furdán Róbert, Kaposvár, Toponár, Veres Péter u. 68 7461

64 Hardware

W Germany C64 + magnó + 2 joy + 13 kazetta + szakirodalom sürgősen eladó! C64 (üzetia) megvételre keresem a Last Ninja III c. programot! Somogyi Károlián, Mosonmagyaróvár, Petz György út 3. 9200 Tel.: (06-98) 16-858

Kiváló állapotban lévő 1541/II drive eladó! Irányár 14 500,- Ft. Előklődni lehet! Mavrich of Filofax, Kapsvár, Alsómező u. 71 9330

Ne keresgélj tovább! Eladó egy új C64 + 1541/II floppy + magnó + 40 lemez játékokkal + esetgomb + könyvek + Quickshot II-joy. Ez együtt (!) mindössze 37 000,- Ft-on! Előklődni levélben (válaszborítók), vagy személyesen Molnár Tamás, Szeged, Középfásor 7/E, 6726

C64 + 1541/II floppy + magnó + 1802 színas monitor + MPS 1230 printer (mindágyat garanciával) + joy + ager + 90 lemez lepta 200 nagyon jó játék és felhasználó program + PAGEFOX (csúcs kladványtervező) egyben vagy külön eladó. Áránálaloksi kérek, Csorpa Tamás, Győr, Krausz O. u. 9, 9024

SEIKOSIA SP 180VC nyomtató (15 000,- Ft) és 141 db C64-es lemez (+2 db. Diskbox 7 000,- Ft) rándó. Nagy Robert, Kiskunfélegyháza, X. kör 9. sz. 6100

Eladó C64 + 1541-es drive + magnó + egy + Simon's B Cartridge + 5 joy + esetgomb + Midi Interfacc + 2 Walkie Talkie + 110 lemez + 30 kazetta programokkal + 27 szakkönyv + 1001 sorozat + lemeztartó + térképek Irányár 42 000,- Ft. Homig Balazs, Komárom, Kun Bela u. 11 II/2 2900

C64 + floppy + printer + 2 joy + cartridge + 100 lemez programokkal + könyvek + újságok eladók, vagy Amiga 500 a cserélhető Rosla Balazs, Budapest, Oszaly u. 26-28 1087

Eladó lehrsztratór és játékok C128D (28 000,-), 1571 floppy (10 000,-), PHILIPS CM8802 Monitor (20 000,-), PHILIPS CM8833/2 Monitor (25 000,-), joystick, 130 lemez, szakkönyvek egyben esetleg külön is. Gerecséi Antal, Szombathely, Krud u. 16 1/3 9700

Eladó egy C64 + floppy 100 lemezzel és állítható 18 000,- Ft-ért. Sárkány Imre, Kiskunfélegyháza, Jósika u. 6 6100

C64 + floppy + magnó + 65 lemez + 20 kazett + szakirodalom 29 000,- Ft-ért eladó! Erdőklődni Nagy Gábor, Budapest, XVI. Csutora u. 5 1162

2 magnós másolómodul! Vennék! Glazer Szabolcs, Győr, Kun Bela kp. 2. Krausz 9 9024

C64 gépmet tartozékokkal együtt eladom Kalmár Robert, Szeged, Barikás ut 21. 6791. Tel.: (06-62) 61-127

1541/II-es floppy-hoz működőképes lényegységek keresek. Sürgősi Fodor Valentin, Tala, Veres Péter u. 34. 2890 Tel.: (06-34) 89-843

Kiváló állapotban lévő C64/II + magnó + Cartridge + 15 db. kazetta játékokkal + felhasználói kézikönyv eladó, csak 18 000,- Ft-ért. Ml kell ennél több? Ilj. Antal István, Baja, Széphegyi Benő u. 12 6500

Hi GUYS! Akarok egy új üzletet csinálni? Akkor vegyél meg a 64-esem! Adok hozzá magnót + kazettákat tartóval és két szuper mikrokafálás dzojsztékokat, né meg szakirodalmat is az olvasni tudóknak BONUS megelépetésnél pedig egy ageret. My address: Nyilka Gábor (T.C.EINSTEIN), Kapsvár, Szt. László u. 12 9330

Keresek MPS, vagy Seikosha mátrix-nyomtatót olcsón, vagy kölcsönözni hosszabb időre. Floppy disc-el olcsón vennék. Csak levélben, észleles információt kérek. Tóth Gábor, Debrecen, Gőrgy u. 10. IX/77 4032

Eladó egy fel éves C64/II + magnó lebeállításával 15 000,- Ft-ért, 37 kazetta programokkal, 14 éves 1541/II drive 14-15 ezerért, 100 db. 3M-es DS/DD disk 6-7 ezerért + RESEI bonusznak. Glázer Szabolcs, Győr, Krausz u. 9. 9024

Eladó 1541-es floppy + 200 db 3M-es lemez C64-hez. Áránálaloksi kérek. Kacskés Zoltán, Debrecen, Bama u. 3 F/1 4025

1541/II-es vagy 1571-es floppy-t vennék, 'ámegelőléssel' Mucaina Tamás, Pászto, Znyti kör 1. 3060

Eladó C64/II + C1530 Datasette + 12 kazetta programokkal + könyvek. Ár. 15 000,- Ft. Tóth Gábor, Budapest, XVIII. Otília u. 19 1162

Commodore 64-es floppy-val és külön diszkették eladók. Ár. 30 000,- Ft. Alkudrú lehel! Bözsegh Károly, Békés, Móncz Zs u. 13. 5630

C64/II + 1541 floppy + magnó + programok együtt 28 000,- Ft-on! Eladók: Kalona János, Eger, Kallámalom út 32. II/V1. 3300

Commodore 64 eladó 2 joystickkal, kb. 300 játékkal, könyvekkel. Tel.: 163-6772 (7 16 óra) — Nagy Imre

Figyelem! Eladó egy 1/2 éves jó állapotban lévő C64 + 1571/II floppy + 70 db lemez játékokkal + lemeztartó + 9 újság, joystick, könyvek, 39 000,- Ft-ért, vagy látlezzel elcsérem! Amiga 500-ra Horváth Attila, Budapest, XXI. Komáromi út 1-3. 1215

Eladó jó állapotban lévő C64 beépített resettel, 1541/II floppy, magnó, 2 joy, 125 lemez játékokkal, 1001 sorozat, Illy játékkönyv, 11 szakkönyv, 3 gyáli kazetta, Super Games Cartridge, lemezes gyorsító-masoló Cartridge, Action Cartridge I&K VI Plus Cartridge, 40 000,- Ft-ért, esetleg külön is! Baji János, Békás, Kaspince u. 33 5630

Floppy-t vennék C64-hez. Értékelne meg orignál csomagolással lemez sőt egy kb. 50 terőletyű lemeztartó is. Ha floppy-t adsz, ird meg a lapját, kof-m stb. Békésabauk és könyvekkel jelentkezzene! Megveaam az 1001/3-át! Lipták György, Békésabau. Bokanyi D. u. 5/1 5000

Eladó jó állapotban lévő C64/II + 1541/II floppy + beépített gyorsmasoló + kb. 70 lemez programokkal + 2 joystick + 100 db-os lemeztartó + magnó + kazetták + 12 könyv + Junoszy TV monitora alaktiva, akár külön is. Irányár. 39 000,- Ft. Rácz Viktor, Budapest, XIII. Pannónia u. 36. 1135

Eladó C64 SpeedDos + Reset (10-szeres gyorsító) 20 000,- Ft-ért + 1541/II floppy (SpeedDos) 22 000,- + magnó 2500,- Ft-ért + 2 db Quickshot II Plus joystick mikrokafolás 2000,- Ft-ért + Diskbox 525/100 db 1000,- Ft-ért + mának lemezek programokkal + Mon64 Cartridge monitorprogram (Disassembler) 2500,- Ft-ért, ill. összesen 50 000,- Ft-ért, + a lemezek. Endődi Attila, Budapest, XIII. Parkány u. 38. IV/27. 1138 Tel.: 17 32 665 Alkudrú lehel!

Eladó C64 (régi típusú), PHILIPS 5012 monitor, Competition Pro joystick, szakkönyvek, programok lemezen stb. Kotal Péter, Sopron, Margitbányai u. 37a 9400. Tel.: (06-99) 25-309

Eladó egy C64 floppy + 67 db lemez, szakkönyvek C64-re, két használt joy, vagy egy jól működő Amiga-ra cseréltem. Szalkay Viktor, Győr, Damjanich út 38 9026

Eladó 1 éves C64 + 1541 drive + magnó + 4 joy + 40 lemez + 10 kazetta és 1 cartridge játékokkal + szakkönyvek Irányár csak 35 000,- Ft. Nemes Roland, Balatonúted, Vázsonyi u. 27. 6230 Tel.: (06-86) 42-217 (17 óra után)

Eladó C64/II + 1541/II floppy (játékokkal) + magnó + 2 joy + Action II-k 6 (létszines magyar nyelvű lehrsztrát). Az meggyezes szerint. Papal Andras, Szekesfehervár, Szecsenyi u. 13 JAK 8000

C64 floppyval, magnóval, sok extrával eladó, vagy értékegyeztetéssel Amigan cserélhető. Bővebbet levélben. Hidd el, megéri!!! Tucaanyi Tamás, Hort, Bmcsy u. 33 3014

C64/II + 1541/II floppy + CITIZEN 180D printer + 50 lemez lela játékokkal, felhasználói programokkal + 2 joy + könyvek eladó, vagy Amiga 500 a cserélhető Cln Molnár Zoltán, Kecskemét, Ilnyi u. 27 V/15 6000

Eladó Commodore 64-es, 1541/II floppy, 40 db. lemez, két joystick. Erdőklődni, az 1-732-369-es telefonszámom az est órákban. (Órdógh Balint)

Eladó C64 + PHILIPS színes monitor + Blue Chip lemezzegység + 1 magnó + 1 db. joy + 40 lez és 15 úras lemez + cartridge 55 000,- Ft-ért vagy megvelem Amiga 500 + bővítő. Palocay Akos, Budapest, XVIII. Endrődy u. 7 1184

Eladó C64/II + OC I 18N floppy + 70 lemez + 1 joy + magnó, külön is. Erdőklődni: Varga László, Laklónk, Znyti u. 21 6065 Tel.: (06-76) 42-094

Eladó C64/II + 1541/II floppy + magnó + 45 db lemez + 15 db kazetta + reszel + sok-sok könyv. A floppy garanciális! Ár összesen: 38.000,- Ft. Horváth Csaba, Tapolca, Simon I. út 22. 8300

Eladó C64/II + magnó + 19 kazetta teli programokkal + 2 joystick + 9 optikus cartridge + 576 kbyte 13 száma lemezár. 20.000,- Ft. H! Meggyenyitni! Balogh Zoltán, Kapuvár, Szent László u. 15. 8330

C64-hez Action Replay MkII + 2000, Ft. Mk7 9 3600,- Ft.-ért, Atomic Power + Mk7 4500,- Ft.-ért eladó leházzal + postaköltség Cím: DERKO, Budapest, Pf. 701/679 1399

Eladó egy C64/II + 1541/II-es floppy + 50 db. lemez játék és felhasználói programokkal + 100 db-os diskbox + porvédő + néhány ezer oldal szakirodalom és játékleírás + 1 mikrokapcsolós joystick 39.999,- Ft.-ért (+90 Ft.-ért az AFA - CoVoy). Továbbá egy CITIZEN 120D printer 33.000,- Ft.-ért. **Somogyvári Péter**, Budapest, XXII. Kisztelei u. 27. 1223

C64/II + 1541/II floppy + 1 db mikro joy, 150 db lemez 3M, Tungsram MAX, Mini Disk, Polaroid, programokkal 50.000,- Ft.-ért eladó. **Balázs János**, Budapest, IV. Vár utca 19. VIII/50. Tel.: 189-9620 (délután 16 óráig)

C64 I floppy + joystick + 100 db-os lemeztartó 50 db lemezzel, 41 kazetta + magnó lemezár 27.000,- Ft. **Barczai Attila**, Budapest, XV. Kolozsvár u. 34. 1155

C64-hez vennék cartridge-el, fénycsuval, másoló modul, egeret és használt joystickot. Ugyanitt programcsere kezettől. **Pl. Pál**, Destroyer Keresem a Bard's Tale c. programot. **Horváth Zoltán**, Komárom, Mnéch Imre út 6/C. 2900

Eladó C64 + drive + monitor + printer + lemezek 60.000,- Ft.-ért. C64 + magnó + cartridge 18.000,- Ft.-ért. Atari 2600 Videójáték 3000,- Ft.-ért. **Atkudni Imre**, Tel.: (06-95) 10-591 (Gyalokay)

Öccsön eladó C64 + 1541/II floppy drive + magnó + 2 joystick + 30 lemez. **Gubek István**, Budapest, XVI. Cinkota, Cinkai u. 15. 1154

Eladó C64/II Risetell + 1541/II floppy + magnó + 80 lemez + 15 kazetta + Diskbox (100) + 2 joy + szakirodalom. Esedeg rálátással **Amiga 500**-ra cseréltem. **Molnár Zoltán**, Pellérd, Rákóczi u. 3. 7831. Tel.: 73-333 (Zsolt)

Uj vagy használt OC 118N típusú floppyt keresek megvételre. Ugyanitt C64-es bővítő kártyák eladók: FASTLOAD DATASET FINAL II turbók, másolók, valamint játékok kezettől és lemezen. **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8 3/2, 3531, vagy a 106-46) 84-454 telefonon.

Eladó C64/II, 1541/II, magnó, 193 lemez szuper programokkal, 20 db, 15 perces, 10 db, 60 perces kazetta, joy-ok, 32K Cartridge lemezár: 31.000,- Ft. **Ménk Norbert**, Budapest, XVIII. Zrínyi u. 1188

Eladó megkímelt C128 + 1571 floppy + 60 db. lemez + 2 db joy. Aranyalapot a következő címre kérek: **Léval László**, Puskásdány, Kossuth Lu 16 3/2. 4150

Eladó 64/II + 1541/II + magnó + kazetták + mikrokapcsolós joystick + 80 lemez játékokkal + lemeztartó + TUIBO MOUSE + gyant. QEOS + 1001 sorozal + szakirodalom. **Hódi Sándor**, Pécs, Eszék 23/1. 7632. Tel.: (06-32) 15-741

Eladó teli éves kiűnő állapotban lévő C64 + magnó + 1541/2 + reszel + 83 db 3M-es DD-s lemez programokkal. kártyák: 31.000,- Ft. **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz 9 9024

Eladó 3 éves, jó állapotban lévő C128 + floppy 1541/2 + 70 lemezlemez + joy + eger + könyvek. **Kis Bogdan Zoltán**, Nagypeterd, Kossuth u. 126 7912. Mindenkinek válaszolok!

Eladó 1,5 éves C64-es számítógép magnóval és 6 lela kazettával. Irányár kb. 13.500,- Ft. **Érdelklődni személyesen vagy pedig levélben** **Brádai Richárd**, Miskolc, Bródy Sándor u. 38. 3535

Vennék 1541/II-es floppyt, sokszor használt, de még működő, alacsony áron. Minden megoldás érdekel. **Válaszolni** nem szükséges. **Lahota Zoltán**, Budapest, VII. Damjanich u. 33. 1071

C64/II + 1541/II + Fastload eladó. Ár: 32.000,- Ft. Ugyanitt 230 db. lemez 90-91-es játékokkal. Ár: 20.000,- Ft. **Barai Zoltán**, Törökbalint, Műság ut 1. 2045

Eladó 1530-as Dalasfele + 15 kazetta kb. 400 programmal és 15 utántöltős programmal. Ár: 3500,- Ft. **Métra László**, Budapest, Arany János u. 11. 2092

Eladó C64 + 1541/II-es floppy + 50 lemez + joystick + 120 db-os lemeztartó doboz + szakirodalom. Ár: 32.000,- Ft. **Lozka Robert**, Erd. Edut u. 1/A 2 em 6. 2030

Amiga

Amiga 2000 teljes konfiguráció: Alaplap (1 N8, 1 floppy) - 62.950,-; 3,5" floppy (második) - 9.900,-; XT-kártya + 5,25" floppy - 9.900,-; 47MB HD + 2 MB FastRAM - 49.950,-; Monitor - 19.900,-; 100 Disk + Box - 4.900,- csak együtt. **Érdelklődni este 8 után a 06-187-0877** telefonszámon (Tóth)

Amiga 500-ra programokat cserélek. **Kalmár Róbert**, Szeged, Barátsg ut 21. 6791. Tel.: (06-62) 61-127

Amiga programcsere. Listát kérek és küldök! **Tóth László**, Nagykanizsa, Irás u. 11/6 8800

Eladó AMIGA 500, 512 Kbyte-os bővítő, 3,5"-os meghajtó, 3,5"-os lemezek, joystick-ek, szakirodalom, egyéb tartozékok együtt vagy külön is. Ar meggyezős szennit Vennék IBM/AT 288-os gépet esetleg az AMIGA 500 alapgépet előcsérélném. **Agárdi Tibor**, Kacskevár, Dankó I. u. 37, 8000

Amigához magyar nyelvű gépi kódú PROGRAMOZÁSI szakkönyv eladó! **H. Frasz László**, Budapest, III. Jós u. 4 1039. Tel.: 187-3844

Original Amiga 500 + egérrel, szakkönyvekkel, garanciával 50.000,- Ft. 512 Kbyte-bővítő is eladó 5.25"-os floppy Amigához 15.000,- Ft. + 3,5"-os floppy k. 1000 Ft. doboz, 5,25"-os floppyk 1200,- Ft. doboz eladó. A gépet kézzel kézem adom el, nem postán keresztl. **Balázs János**, Budapest, IV. Vár utca 19. 8 emelet/50. ajtó. Tel.: 189-9620 (délután 16 óráig)

Amiga Action Replay MkII 7500,- Ft.-ért, Amiga Action V10 5000,- Ft.-ért eladó (doboz nélkül). Cím: DERKO, Budapest, Pf. 701/679, 1399

3,5" lemez eladó, 100 db-nál: 49,- Ft. db. 50 db-nál: 55,- Ft. db. 10 db-nál: 59,- Ft. db. Játékkal Amigához, +15,- Ft. lemez. Utánvételre is (2-3 napos várakozási idővel). **Roskó Balázs**, Budapest, III. Vízimolnár u. 20. V/2. 1031. Tel.: 1-606-681

Huhu-huhu! Amiga programok cseréje! Küldj listát, megilyazom! Keresem a Lotus 1-11 Cím: **Valdon Zoltán**, Budapest, XI. Törösvár u. 28 1112. Tel.: 1689-539

Eladó egy 8,5 hónapos Amiga 500-as 1 MB-ra bővítve + TV modulátor + 40 db. lemez játékokkal + eger + joy + könyvek + leghővisek (576 CoV) Aranyalot levélben. **Fiancalca Gábor**, Kőszeg, Cságor Jenő út 34. 9730. Tel.: (06-94) 60-229 (17-18 óra között)

Amigához eladó PHILIPS 8833 típusú RGB monitor, 3 hónap garanciával. **Hertel Gábor**, Szód, Dózsa György út 44. 2134

Amiga 500-ia cserélném, vagy eladnám az 1 éves SIMSON 551B négy sebességű segédmotoroképpáramot. Cserénié fizetnék is! Címem: **Kállai Tamás** (GODZILLA), Debrecen-Jozsa, Mező Imre utca 2. 4225

AMIGASOK FIGYELEM! Eladó, teljesen új PROFEX DL 1015 típusú külső drive. **Benkő István**, Budapest VIII. Köztársaság tér 23. 1081. Tel.: 1136-429 (munkahegyi)

Eladó Amiga 500 + A502 membővítő (óra, kapcsolós) + RF modulátor (42.000,-); külső, 5,25"-os drive (80/40 sáv kapcsolós) 10.000,- Ft. használt 3,5"-os lemezek programokkal. Tel.: 135-1037 (az esti órákban)

Hé Amigások! Svirgósan keresek Amiga mouse burkolatot. Ha valkinek van és rendelkezésre tudná bocsátani, attól az általa megadandó áron megvásárolnám. Ismételtem. **SÜRGÖS!** **Ádám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula ut 114. 5008

Amigára Action Replay MkII eladó 8000,- Ft.-ért. **Bako Tamás**, Budapest, Pf. 88 1683

Keresem a Monkey Island angol nyelvű változatát. Amigára fizetnék is érte! **Marton Gábor**, Bognártelep, Sallai u. 31. 8638. Tel.: (06-85) 50-584

Öccsön eladó Amiga 500 + RAM bővítő + Philips sztereo RGB monitor + 100 lemez külön-külön is, és egy 81 cm-es mono TV, PC/AT cserére érdekel. **Radics Béla**, Oesz, Felszabadulás 30. 8772. Tel.: (06-62) 71-235

Keresek Amiga-s csoportpartit. Az alábbi programok érdekelnek: Fighter Bomber, Lairy 3-x, és minden "irgi" prg (Lsd Playboy pictures). Képek is érdekelnek! **Hollóay Tibor** (CAAFI-SOFT), Szombathely, Rohonc u. 44. 9700. Tel.: (06-94) 17-127

Action Replay, Kickstart 2.0, lefelé decoder, 512k bővítő, Synco Express/ Cyclona adapter és még sok más Amiga kiegészítő eladó. **Érdelklődj** a 129 5955 telefonszámon, **Kisa Tamás**nál (H) p

Plus és társai

Plus/4-es programokat cserélek kezettől. Listát lehetne küldj! **Megvan Transworld**, Total Eclipse 2, 3D Pool, Tetris, Master Coll. Keresem Battery, Dynamix, Rockmania, Ciana Sisters, The Jet... **Cseri Attila**, Szada, Székely Bertalan út 96 2111

Keresem Plus/4-ra a Bard's Tale 1-3, Bonowrd Times, Tess Times, Uj Vadnyugal 1, 3, Elle, Test Drive 1-3, mindenféle Rákai prg-ot, és szimulációkat csak kezettől. **Baktai István**, Mázókővesd, Tanácsköztársaság út 177. 3400

C16-os programokat cserélek. Cserélnék: 500 program Elcsérélném, C16-osom + magnó + 2 joystickom + 22 kazettám Plus/4-es alapgépre. **Kuliga Gábor**, Szarvas, Szabadság 75/B IV/5 5540

Eladó Plus/4 + 1541/II floppy + magnó + 2 mikrokapcsolós joy illesztővel + MPS-803 nyomtató + Octasoft V70 Basic Cartridge + 23 kazetta és 30 lemez programokkal + 15 könyv + írásgép. Aranyalot kérek. Ugyanitt programcsere Plus/4-on. **Sároasy István**, Szerecs, Bihlert G u. 15. 3900

Plus/4-re programcsere kezettől és lemezen. 700 programot lehet válogatni. **Novák Pál**, XIII. Budapest, XIII. Kesz Cseza u. 21. 1132

Plus/4-es programokat cserélek. Cserélnék 150 db program Diskem is van. **Rádi Ferenc** (kolibri), Budapest, XX. Ruda u. 2. 1208

Eladó Commodore Plus/4, magnó, botkomány, programok lemezár: 12.000,- Ft. **Érdelklődni lehet**, **Papp Gábor**, Budapest, V. Dorottya u. 3. II/3. Tel.: 1-184-138

Nagyon jó állapotban lévő, megkímelt C Plus/4-es + magnó + több mint 200 program + joystickok + lemezek + szakirodalom (100 + 4 2,3) sürgősen eladók! Ár: 13.000,- Ft. **Farkas Henrik**, Aldebró, Arany J. út 58 3553. Tel.: Aldebró 88

Eladó bővebb 64K-s C16-os, magnó, 12 kazetta, 300 prg, ha kell még Jumoazty, joy és szakirodalom kártyák: 18.000,- Ft. **Skrýllk József**, Hatvan, Horváth M. 22, 3000

Eladó C Plus/4 + C 1551 drive + magnó + 50 kazetta + 70 lemez több aré programmal + 3 joystick + 20 szakkönyv. **Somlai Gábor**, Kecskemét, Széchenyi krt. 46 8000. Tel.: (06-76) 23-630

Eladó egy C Plus/4 + magnó + programok + játékleírások + programozó könyvek. Minden csak 11.000,- Ft. vagy C64-re cserélném. **Balogh Zoltán**, Budapest, XV. Erdőkürti út 2. II/12. 1157

Eladó 64K-n bővített C16 + magnó + joystick + floppy + kb 2000 db. prg (37 kazetta, 29 lemez) + bő szakirodalom. **Makula Tibor**, Orosháza, Bajnok u. 13/A. 5900

Eladó C Plus/4-ra bővített C16-os + magnó + 200 program + könyvek, kártyák: 15.000,- Ft. **Vida Gábor**, Jászalsószentgyörgy, Fő út 98. 5054

IBM PC

IBM PC/XT játéprogramokat cserélek, 360-as meghajtóra. **Kolaczár Gábor**, Kazincbarcika, Mikszáth út 8. 5/3 3700

Programokat cserélek IBM PC-n. Listát kérek és küldök! **Tóth László**, Nagykanizsa, Irás u. 11/6 8800

IBM PC XT/AT felhasználói és játéprogramokat cserélek nagy választékban. Telefon: 1-837-779 (Kálmán László)

Schnelder XT eladók Dupla drive, mono CGA monitor, eger stb.: 28.900,- Ft. Ez márka gép, sokkal jobb a lawaninálnál. Azonkívül kapható ST-225 Hardisk (új, 12.900,- Ft.) és CASPER színes CGA monitor kártyával 15.900,- Ft.-ért. Bővebb info: **Baki Ádám**, Budapest, IX. Üllői út 179. 1091. Tel.: 1771-951

IBM PC programokat cserélek. **Lang Attila D.**, Budapest, III. Gyúró u. 28. II/8. 1039

IBM XT/AT! Keresek olyan programot vagy gépet, amivel hangot vagy képet lehet digitalizálni. Ezenkívül programcsere. **Szigethy Ferenc**, Weldinger Tamás, Budapest, XI. Putnok u. 7. 1116

Programcsere IBM-en. Megvan: Az összes Sierra játék! Centurion, Blue Max, Monkey Island stb. Keresem a Tetris-t (régit) ingyen másolok! Válaszolni kérek! **Lemez árak** **Vamos Tamás + Vitya**, Budapest, XI. Fehérvári út 107/A. II/11. ajtó, 1119

Egyéb

Hééé! B! esek! Keresem a CoV 1 és a 2 számát megvételre, vagy cserére. CSAK OLVASHATÓ! **LECENI J.**, karami a King's Bounty-t is! **Nagy Gábor**, Alsószolca, Hunyadi u. 7. 3571

Keresek ENTERPRISE-ia autós szimulátorokat, stratégiai játékokat, magyar nyelvű kalandjátékokat. Aranyalot! **Rohaty Róbert**, Budapest, XIX. Bem u. 29. IV/4 1193

Spectrum 48K-ra keresem az alábbi programokat cserére: North & South, Nolo Assault, Golden Age, Sm City, Supercars, New York Warrior, E-Swat, The Colditz Story. **Buru Gábor**, Hatvan, Szoni Mihály út 7. IV/4 3000

Szívesen megszabadulnék CASIO SA-20-as szintmődi, vagy floppy-ra beazatom. **Báthi Zoltán**, Nyiregyháza, Oszdó út 99. 8/52 4400

Spectrum 48K kb. 140 db. játéprogrammal, szakirodalommal, **KEMPSTON** interface-szel sürgősen eladó! **Érdelklődj** **Csányi Tamás**, Albertfalva, Vasút út 19. 2730

Elcsérélném vagy eladnám ENTERPRISE 128 + Spectrum Emulátor 15.000,- Ft. áron, vagy C64-re cserélném. **Kovács Tibor**, Budapest, XIV. Ujvárosi park 4-5. IX/233 1144 (17 óra után)

Eladó néhány jó állapotban lévő szakkönyv C64-rez, Spectrumhoz (de Eniép-nez is hasznosak), olcsón! **Válaszolni** ellenében részletes játékleírást küldök (mit mennyiért hogyan stb.) **Molnár Gergely**, Pápa, Huszár krt. 32. ép. II/6 8500

Helló! Az összes Speccy nem mül ki! Programcsere (48K). Alap a Jetpac-Idő a Heroes of the lance-ig. Listát küldj! Ja, monochrome monitort keresek nagyon olcsón! **Bartalan György**, Budaörs, XI. Budaörsi út 15. 1111

Nagyon szép jó napot kívánok mindenkinek! Remélem a megazósítással senki sem sikerült végig értenem és senki nem fog becsületeértéért beperelni. (De ha igen, az se baj! Boldog november 7-ét kívánok neki is...) Mint a későbbi levelekből is kiderül, egy teljesen új területtel bővítettem működési területem: a múltkoriban alkalom volt belepillantani a CoV (meg az anyacég) "hivatalos" levelezésébe és teljesen virágos hangulatban kerültem ki belőle: a páratlan számú levelekben a CoV-ot akarja beperelni valaki, a párosokban pedig a CoV akar beperelni valakit. Minden azazadik levél extra bonus a pályázati feladatra: az azámia és valaki hajlandó fizetni. Művelőseges. Egyébként ez a "perelési" valami teljesen új divathóbort, ami kezd elhatalmasodni az emberekben. Téged még senki nem perelt be? Oh, hát akkor még nem tudod, mi az igazi high-life! (Ha hiányérzetad támadna, akkor csak nyugodtan írj és majd én beperellek valamitől — majd kifalálunk valamit!) Mielőtt valaki beperelne a hosszadalmas bevezető miatt, gyorsan elkezdem az e havi levelezést:

Előzetes

Kezdesnek egy újítást következik: most elhagyom a szokásos párbeszédos formulát és csak egy sima választ fogok küldeni, úgy 4-500 embernek. Az említett levélírók azzeptember és október folyamán érkezett levele ugyanis mind ugyanazzal a témával foglalkozott: milyen alapon merésztetem benyomulni a tömegkommunikáció egy újabb területére? Ha veletek nem tudna, hogy mitől beszéltek: akik azzeptember valamelyik estjén a Magyar Televízió adásán résztvettek, tanul lehetnek annak a világtörténelmi eseménynek, amikor egy új csillag robbant be űtűkóként a filmvilág területére. (Rólam van szó.) Akiknek nem volt szerencséjük megtekinteni ezt az emlékező májort, azoknak is kár az öngyilkosság gondolatával foglalkozniuk: legközelebb megtekinthetnek a 'Csapasz pletyó' 3 3/4-ik részében. Khm. Szó az róla, elég magrázó esemény volt. Engem a levelek ráztak meg, a levélírókat meg az, hogy mi sem sejtve üldögélnék a tv képernyője előtt, aztán egyszer csak feltűnik valami szőrös figura, akinek a neve ugyan valahogy lemerednek tőlük nekik, de egyrészt: mintha utoljára nem így látták volna felvázolva: méreazt: miket feccog ez itt ószaszasz?; harmadrészt: egyáltalán hogy kerül ez ide — a 'Kék fény' csak később lesz... Hát!latennek én magamnakütem attól, hogy "megamatt" lésem, mert nem nézek tv-t — az ért az egészszegnek. Attól függetlenül maximálisan megértett mindenkit, aki felhíróadásában pennát ragadott, hogy kérdőre vonjon a saját, egyéni stílusában. Volt ugyebár a kétegebesett ("Hát már ilyen idők jönnek?"), a klinikus ("Még mindig jobb, mint a Híradó..."), az objektív ("Nem is csodálom, hogy csodálsz meg a TV..."), a jópofa ("Caak pár évvel lehet az fiatalabb nélem..."), a kis közvetlen ("Olyan ronda vagy, hogy még a képedet sem mered megmutatni?"), az adóellenőr ("Mennyit fizettek neked?"), meg még sorolhatnám — de minek? A kérdések végeláthatatlan sorára ugysem tudnék a levelezésben válaszolni, tehát sokkal jobb dolgot találtam ki: azt fogom írni, hogy egyáltalán hogyan kerültem én oda és milyen rendkívül jól éreztem én magam ott. Ez már magától értetődik, de mivel — stílusosan — filmazerumen próbáltam felvilágosítani a történeteket, egy kicsit túl hosszúra sikerült és a megalomni levelezésbe már nem tudtam bekapcsolni. A következő számban vizuális ügyi maxi méretű "Tohenos levél" dukál a nagyérdeműnek, tehát ott már nem fogok megmenniük a "laton ezületes" vagy hogy a lehetek én ilyen szép" c. forgatókönyvtől. Addig is jelzem, hogy az autogramjaim névértékét 17.453 Ft-ra emeltem, amit még véletlenül sem a COM-Ware Kft azámlijára kell majd befizetni az igénylőknek. (De konvertáljál a: 43 Mickey Reurke- 116 Kim Bealinger-, 752 Leslie Nielsen- és 1 Donald kacsa-autogramot ér 1 CoVboy.)

Terminator 2 (Judgement Day)

COM-WARE Kft. címére

Budapest 1112

XI. évi J. u. 30. (Na most akkor felhívnam a figyelmet arra, hogy ez nem postal cím, hanem a bankazámunk címe. Az ide történő levelezést mellőzzük, mert az OTP-ben

már mindenki rendkívül ideges, hogy egy pénzügyi leten keresztül levelezgelünk. A COM-Ware Kft., a CoV és az én címem: Budapest, Pf. 363, 1519, [67 — CoVboy]

1991. júl. 2-án a COM-WARE Kft által előre nyomott postal feladóvevényen befizettem 249,- Ft-ot, amiért Önök 1 db Commodore évkönyv címre küldését vállalták. Azóta több, mint 3 hónap telt el, de a könyv nem érkezett meg. Kérem, hogy postafordultával azonnal pótolják mulasztásukat. Amennyiben két héten belül ez nem történik meg, egyrészt a saját nyílvánosságára hozom megbízhatatlanságukat, másrészt bírót írok logom behajtani tartozásukat. (Az igen érdekes lenne, ha a Peatl Központi Kerületi Bíróság 1 db zárt írtézetben eltöltött CoV évkönyv elkészítésére írténe bennünket... — CoVboy) Ezt nem az összeg nagysága, hanem eljárásuk módja miatt írtésem. — Jöndulatú huszékeny emberek: töl pénzt csaknak ki minden ellenszolgáltatás nélkül. Várom küldeményüket: KOVÁCS ANDRÁS, Budapest

CoVboy: Tisztelt Öni! A levél ugyan aktuálisat vázalt, mire itt megjelent, mert addigra már rég megkapta az Évkönyvét. Ellonben szeretném felhívni a figyelmét az "előfizetés" szó jelentésére. Mivel az előfizetésről kivilágított, hogy a CoV alapvetően csalókból áll, én most nem kezdem magyarázni — inkább ajánlom az Értelmező Szótár hasonló azóclékelyének tanulmányozását. Remélem, jóvára a az előfizetőink aorában közszóhatjuk és mér januárban beperel bennünket azért, hogy még mindig nem küldték el Önnek a '92-ben megjelenő ószasz azámunkat. Várjuk tisztelt korasatolevelét!

A kis ügyesek

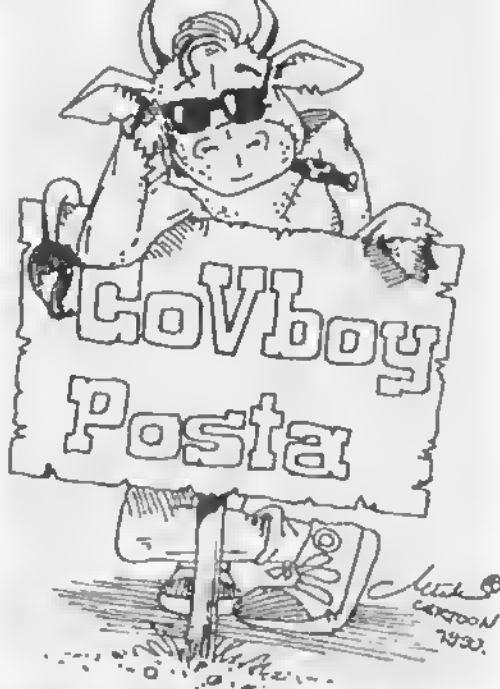
(Alig) Tisztelt Szerkesztőség!

Hálás köszönet, hogy terjesztik az általunk készített játéprogramot, a "Két nap Négy Órá". Csakhogy mi ez nem kértük. Ebből következik, hogy Önök nem rendelkeznek semmilyen általunk aláírt írásos, pecsétes engedéllyel a program terjesztésével kapcsolatban. Ennek következményeképpen jogtalan programterjesztés és hasznoszerzés címen jópárezer forint kártérítésre tartunk igényt, melyet az Önök zsebéből áll azándékunkban kizárni, akár békes, akár bírósági úton. (Az Önök érdekében) várjuk mielőbbi válaszukat: Tisztelettel az Alice Software Studio tagjai, azaz TARNÓCZKY TAMÁS és PAAL TAMÁS, Nagykanizsa

U.i.: Ez csúnya dolog volt uram!

CoVboy: Először azt hittem, hogy megint szórakozik valaki, de ezután az egyik haverom azzal nyaggatott, hogy olvassam el a Computer Mánia-ba írt cikket (mivel ismerem őt, erről az élvezetről természetesen lemondam) és ott megpillantottam ennek a programnak a hirdetését. Oh, hiszen ezek komolyan gondolták! Mindegy én szívesen levelezek ilyen művelőseges hangnomban is. Khm:

Tisztelt ASSI (Ugye nem baj, hogy rövidítettem a nevedet?) Örömmel vattuk akármikor kelt leveleket és örömmel látjuk, hogy haszonnal forogtják kladványunkat. Az Önök által alkalmazott módszart ugyan az alózó számunk 'Software Buzy Nosa' c. cikkében már közöltük. Igaz ugyan, hogy arra senki nem számított, hogy ezt pont volunk akarja majd valaki ajlatszan, de



végül le mindenképpen elismerésem méltó, hogy megpróbálják gyakorlati alkra terelni azt, amiről mi elméleteiben beszélünk. Sajnos a mulasztás, hogy ott nem adunk részletes útmutatót a módszer alkalmazásával illetően. Ezt most szeretném bepótolni és néhány gyakorlati tanácsot segíteni az Önök igen ígéretnak ígérkező pályáját a pénzcsináló gépezetében:

1. Legközelebb ha ún. "hivatalos" levelet akarnak írni, akkor például írjanak rá dátumot is, mert perlekedéshez esetleg azűk-séges lesz. Teszem azt, a bíróságon én állíthatom azt, hogy természetesen elöget öshetnek lenni követelésűknek, de a levelet csak fognap kaptam meg, nemde? (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyalan" fog nézni Önökre...)

2. Ilyen kedves kis tartalmú levélkékből soha se küldjenek eredet, mindig csak fénymásolatot. Ez egyrészt pszichikailag is terhelő hatással van a címzettre, másrészt Önöknek is a birtokában marad egy példány nagybecsű írományukból. Teszem azt, a bíróságon én állíthatom azt, hogy nem kaptam semmiféle levelet Önöktől, nemde? (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyalan" fog nézni Önökre...)

3. Ilyen levélkéket esetleg nem ártana ajánlatlan feladni. Teszem azt, a bíróságon azt is mondhatnám, hogy én nem kaptam Önöktől semmiféle levelet, nemde? (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyalan" fog nézni Önökre...)

Ezek után a nűansznyí aprécságok után esetleg rá is térhetünk a levélök tartalmára. Rövid körkörös után kiderült, hogy itt a HQ-n még senkinek nem volt szerencséje az Önök művéhez, ami mondjuk apró akadályt gördít a terjesztés útjába. (Persze a CoV HQ-t ismervé, nem tartom kizártnak, hogy valamelyik szekrényünkben egy titkosügynök működik, aki az ideareglio embereknek észrevétlenül az Önök nagybecsű alkotását áulja.) Amennyiben valamelyik hirdetőben volt szerencsédük feltedni nagybecsű alkotásuk nevet, akkor esetleg emlékeztetjük Önöket arra az egyszerű tényre, amit már több alkalommal említettünk volt: "A hirdetésben közölt információkkal kapcsolatban felelősséget nem vállalunk..." Ha ugyanis, teszem azt, az Autó Extrában valaki egy VW-t kínál eladásra és az a VW mendjük lopott, akkor nem vagyok benne biztos, hogy az Autó Extrá szerkesztőit is hall a felelősség. (Persze lehet, hogy rosszul tudom...) Mindenesetre "biztos, ami biztos"-alapon velünk együtt pereljük be a 3M-et, a Diaky-t és a "Nemem" céget is, mert lehet, hogy az általuk gyártott adathordezon lépnek az Önök egyszerű alkotását. (Hátha tőlük is pénz áll a kézhez...) Szeretném tudomásukra hozni azt is, hogy megdől az azon állí-

A black and white cartoon illustration. On the left, a man in a uniform with a peaked cap is riding a motorcycle. He is looking towards the right. On the right, a man in traditional Indian attire, including a turban and a long dhoti, is riding a bull. He is holding a long stick or whip. The bull is sweating, with droplets visible on its face. The background is plain white.

Use és valoban nagyzarar: on ri nekunk egy hivatalos levelet az APISZ neveben olyan dologgal kapcsolatban, emiről fogalmam sincsen; a főnöke nem is látta ezt a levelet, tehát neki meg arról nincsen fogalma, hogy kinek és miket írogatnak az ügyintézők... Rendben van, hölgyem. Küldöm a leveleket, de lehet, hogy portózáva. Majd írják alé...

Igy tehát két dologra le sikerült rájőnnöm: t. Az APISZ Marketing Osztályán zseniálisan koncepciót dolgoztak ki: úgy bővítik a boltjaik választékát, hogy szűkítik a boltjaik választékát. A számítástechnika manapság teljesen elvetélt üzletág, tehát felesleges is foglalkozni vele! Az embereknek olyan dolgokra van szükségük, amit Budapestre a Budafoki úti APISZ kivételével egyezően lehetetlen beszerezni: radlira, ceruzára és fűzetekre. Továbbá ezekre a holmokra jó nagy haszonkulcsot lehet rátenni, tehát sokkal több pénz lehet vele keresni, mint mondjuk néhány IBM PC vagy fax eladásával. A legközelebbi CoV-közgyűlésen, amit itt a sarkon szoktunk tartani, feltétlenül felvetem a többieknek, hogy nekünk is szükségünk van egy Marketing Osztályra. Az feltétlenül kell, mert a dolgok egyszerűen nem lehetnek tovább átgondolt üzleti stratégia nélkül!

2. A Budafoki úti APISZ-ban valószínűleg azért nem lehet ezentúl CoV-okat kapni (meg eommilyen számítástechnikai cuccot), mert van jó sok ügyintézőjük, akik intézik az ügyeket. Tök jó hely ez a Magyarország...

Sweet, little sixteen

Hi CuVboy!

Hogy vagy? Remélem eddig jól voltál, de most tudáljban a lelkesemet!!! Már kb. másfél hónapja írtam neked, küldtem egy borítékot is to answer with a bélyeg, and you didn't answer! Egyébként a nevem VYCA, de az előző levelet úgy írtam alá, hogy Kiss Liva (sajnos, ez a rendes nevem). (Mért, mert mi a gond ezzel a névvel? Ja, hát most látom: hiszen ez egy női név! — CoVboy) Most direkt ilyen szép papírra írtam (ráfestettem egy konstruktivistáként (a konstruktívizmus az avantgárd egyik ága (csak azért írtam ide, hogy ne kelljen lexikonokat böngészned órákon át, s ne kelljen esetleg illuzmáti állapotban ezen töprengened...)) A CuV-n csak díszérni tudom, és a CuVboy postát szeretem legjobban. (De azért el ne húz magad!) Lenne egy pár kérdésem. Először a 64-esemmel kapcsolatban. 1. Az előregészletben, abban a verzióban, ami nekem van, a pap nem akar áldást adni, pedig addig mindent összevagdtem, amit kell. Mit csináljak vele? 2. A díszkeken egy idő után mindig 27-es lüha van, mi lehet az oka? Más téma: Van egy pár privát kérdésem is. Ha már amúgy is válaszolsz... Kicsit lura kérdések lesznek egy 16 éves lánytól, de én sokban más vagyok, mint az átlag. (Éz az utóbbi mondat jó "magyaros" lett.)

Elő kérdésem: Mi a kedvenc táncod (az enyém a Martini), persze a sörön kívül?

Második kérdésem: Milyen zenét szeretsz? (Én a DOORS-ot, a PUFF-ot, és a blues-t)

3. kérdésem: Dohányzol-e? (Éz csak azért érdekel, mert kíváncsi vagyok, hogy egy CuVboy mennyire züllött?) (Rendkívül! — CoVboy)

De ezekre egyáltalán nem muszáj válaszolnod, ha nem akarsz. Csak kíváncsi vagyok rád, mert a CoV-ból elég rendesnek és az átlagnál "nurmálisabbnak" ismertelek meg. (Óh! Ugy látom, akkor te is csak a nyomdehnbákat olvastad... — CoVboy) Éz azért tettem idézőjelbe, mert nekem más a normális, mint az emberek többségének. A legtöbb haveromról azt mondják, hogy van valami "beütése". Pedig tényleg aranyosak, csak mások, mint a többség, és miernik egyéniségek lenni. Ugy látom, Te is ilyen vagy, ezért jó lenne, ha válaszolnál. Kérdezhetek is tölem akármit, ígérem válaszolni fogok. Boos, hogy ezen a levélen nem rohogod halálra magadat, de éjél 3 van, és most jöttem haza egy koncertről, ezért elég fáradt vagyok a viccelődéshez. Be is fejezem a levelem. Ily! VYCA

Ha: Ahogy az előző levelemben kértem, ha tudsz, küldj magadról egy képet!

CoVboy: A nő nem képviselői úgys hiányolták, hogy velük sosem foglalkozunk a

levelezésben — hát akkor az emancipáció jegyében ima egy hölgy. A válaszokat megpróbálom témánként csoportosítani: Időregász: Igen, ezt az hízem már kérdezték alótted vagy 40-50-en. Gondolom 100t/3 alapján jatszol, ahol valami AD KERESZT PAP nevű parancs szerepel, pedig lehet, hogy célra vezetőbb lenne, egy IMADKOZIK kitétel.

27-es hiba: En mondjuk nem nagyon ártek a számítógépekhez (bonyolult maelnak azok egy ilyen egyszerű léleknek), de azért megpróbálok találgatni, hogy mitől kapsz ilyeneket. Az én negyim egyszer azt mondta, hogy amikor töltök valamit és a drive-om egy "tak-tak-tak-krrrr" típusú megszólalással tündet ki, akkor valami lyesmi történik: boldogan kering a femez a meghajtóban, közben rajta leháncodik a tej és vidéman klabálja a OOS-nak, hogy miket telált. Aztán egy szép napon a OOS eképp beszál magában: "Hm, hát nekem azt mondták itt a léncolásban, hogy még azt a blokkot olvassam be... hol az órdögben van... ahát ottan vagyon... na ide akkor fetezzem a fejet... coooooooll de ügyes vagyok... niceak, úgy látom, hogy a markajelzés szerint itt valami blokkjelző fog következni... aha, van itt valami kontrollszumma, ahol annak kéne állnia, hogy... mi az isten?! Hát itt nem ez áll! Na próbáljuk meg mág egy párazor... tak-tak-krrrr... itt valami gubanc van, mert itt nem az van, aminek lennie kéne... aszerintem egy józrású DOS fenntartásokkal vialhetet egy ilyen blokk tartalma lránt, aóit, inkább be se olvassa... olvasgasson a l. felhasználó — READ ERROR, track, sector" Ha jól emlékszem én én negyim ezt úgy fogalmazta meg tömörebben, hogy 27-es hibánál rosazul lett kiozvasva a blokk fejlécének ellenőrzőösszege (vagy az óriák rossz). Namármost az elképzelhető, hogy valakinek az áldott közel azt óaszekavarték, de magától ez előg rthának szokott megváltozni. Igy tehát ha megkérdeznéd az én negyimat, akkor azt mondaná neked, hogy ennek nagyon prózál okai lehetnek: 1. Az "agy idő után" kifejezés nálad 4-5 évet jelent. Teendő: dobo ki a lemezt. 2. A lemezeldet egy elektromágnes letején tárolod. Teendő: vedd le onnan őket. 3. Unalmas percelében egy körző segítségével sormintákat rajzolaz a lemezfelület-

re. Teendő: a továbbiakban csak az elektromágnes letején feloltt lemezeidet díszíted sormintákkal.

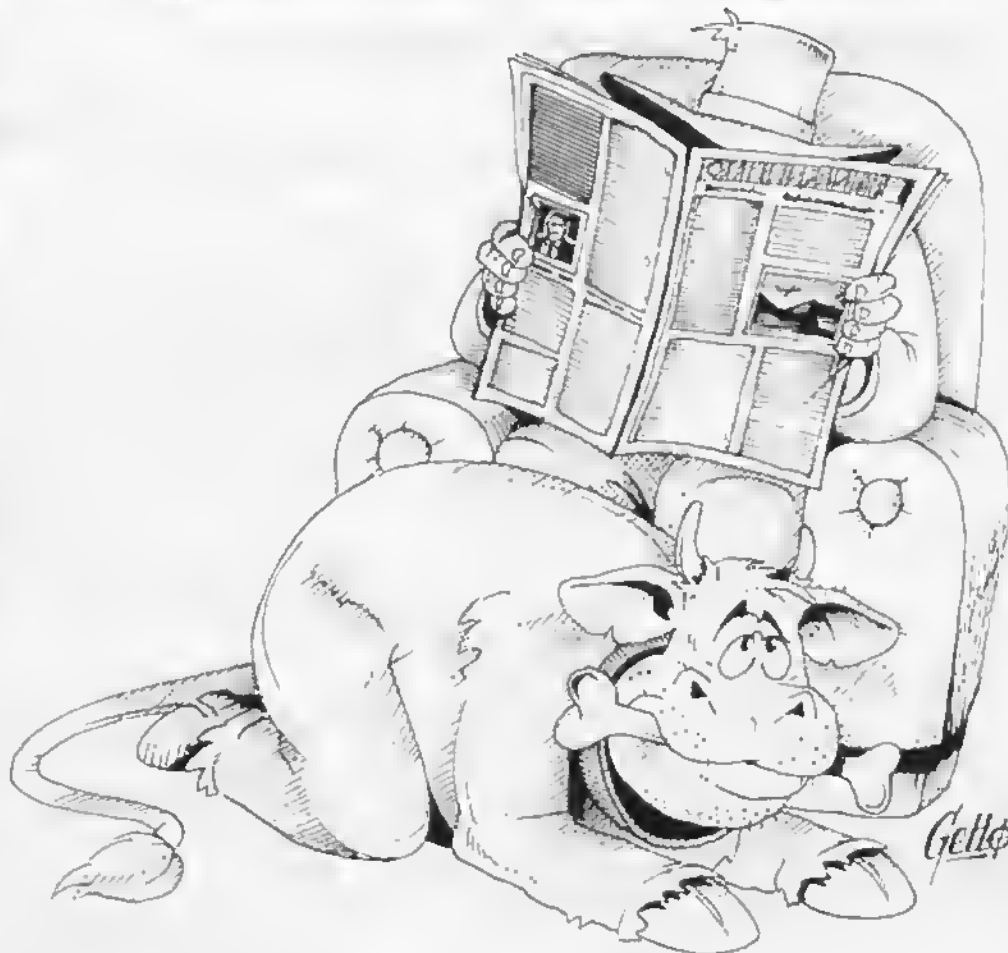
4. Akárcsak én, te is a drive előtt tárolod a hamutartót és az utóbbi fál ávben e le drive-od teján is ennyi nikotin halmozódott fel, hogy már vakarni lehet róla. Teendő: pucolni kéne a tejet.

Kedvenc ital (a eór után): Termászetesen a "Fehár Aaszony". Karcsú a teste és ádes a csókja, eosem ver át — mi az? A vodka. Oo sohasem voltam túl válogatós. Mind-egy, mi az, csak az alkoholtartalma 5-80% közé essen. Ennél kisebb %-kal rendelkező folyadékok csak végzúkság esetén fogyasztok, nagyobbat pedig aoha (legfeljebb inhalálás után...).

Zene: En kérlek mindenfajta zenét szere-tek, amelyről nem érződik, hogy eladásra gyártották a "Music for the Masses"-moz-geom jegyében. Nekem mindegy, hogy mi az, csak legyen benne valami rock and roll alapra épülő ghar, ez sem árt, ha szaxofonokat fújálnak és ne kelljen kócoa nége-reket nézmem közben, akik félrecaapva vleelik a sapkájukat, egyetlen hangon zagyválnak valamit és furcsén mutogatnak a kamera tele (az nagyon nem jó...). Chuck Berry például aohaem vlelt sapkát és a Bad Mannere szaxofonos a sem azokott integetni. A Skanzallizét lasszámítva, a PUF egyébként a legjobb magyar zenekar, azon egyszerű oknál fogva, hogy jó ezámokat írnak, jó szövegeket írnak, tudnak zenálni és legfőképpen: nem ómlik róluk a nyál, mint a tömegkommunikációban propegált magyar együttesek 99%-áról. Ennyit a zenéről.

Oohányzás: Nálam igazán nem egészen pontos az a kifejezés, hogy "dohányzom". Ezt olyan emberre azoktak mondaní, aki náha rágyújt egy cigire. Namármost: én csak náha hagyom abba a cigiszfazást (ilyen esetekben, amikor valami más van a számban vagy éppen alszok). Kuckuckuck! Na tessék...

U.t.: Itt valamilyen lap alján találisz rólam egy képet, amint éppen áletem kockáztatá-sával harcba vonulok az első számú közeli-lenség ellen, valamint művelődök kedvenc házálállatom társaságában. (Mellesleg erről a két rajzról nekem az a ezerány véleményem, hogy a Oetton kezd véglegesen elhetalmasodni az órókóth terheltsög...)



Örömmel értesítünk mindenkit, hogy az ARTGAME BT szervezésében idén ismét megrendezésre kerül az évek során már hagyományossá vált

Computer Mikulás '91

A rendezvénynek természetesen ismét a Budapesti Műszaki Egyetem Központi Épületének aulája (Budapest, XI. Műegyetem rakpart 3.) ad otthont

1991. december 7-8-án (szombat/vasárnap), mindkét napon 9-től 18 óráig.

(Megközelíthető: a 7-es és az 1-es autóbusszokkal, a 18-as és a 49-es villamosokkal — a Szabadság híd budai hídfőjénél kell leszállni.)

Idén is igyekszünk biztosítani számodra, hogy a karácsony előtti bevásárlások idejére a lehető legváltozatosabb kínálattal álljunk a rendelkezésedre. Ezért a hagyományos számítástechnikai bemutatón kívül jóval szélesebb skáláról válogattuk össze kiállítóinkat. Egy kis íze-lítő azon cégek névsorából, akiknek termékeivel rendezvényünkön megismerkedhetsz:

CHIP Magazin
(Számítástechnikai magazin)
3M
(A név magáért beszél)
Wirth és Tsa
(AD&D kladványok és kellékek)
Digitally Kft.
(Commodore-termékek)
DTP System Kft.
(Atari-termékek)
Elektor Magazin
(Számítástechnikai magazin)
Linguasoft
(Számítógépes nyelvoktatás)
Gál József
(Holográfia)
Mindware Kft.
(Egerek)

CENTRUM Nagyker. Váll.
(Játék- és videokazetták)
Toner Kft.
(Színes- és fekete-fehér másolók)
Corwell Kft.
(Mágneslemezek)
QINTNER Kft.
(CD-lemezek)
BO-VO Shop
(Öröletes Marhaságok Boltja)
Modelta Kft.
(Modellek és makettek)
Medito Kft.
(Csupa játék)
Akadémiai Kiadó
(Szótárak, könyvek, játékkazetták)
Kandó Kálmán Könyvesbolt
(Engedményes könyvvásár)

A kiállítással párhuzamosan természetesen ismét non-stop programbörze zajlik, amelyhez a géphelyeket és színes tévéket biztosítjuk. Szakítva az eddigi hagyományokkal ez a szolgáltatás teljesen INGYENES — az asztalok beérkezési sorrendben foglalhatók el és személyenként maximum 3 órára vehetők igénybe. Természetesen lehetőség van a géphelyek előzetes lefoglalására (szintén 3 órás időtartamra), az ARTGAME BT levélcímén:

ARTGAME BT, 1142 Rákosszeg park 5/a.

Ami a legfontosabb!

A kiállításra szolgáló belépőjegyek egyben sorsjegyek is, tehát véletlenül se dobd el! Kiállításunk látogatói között egy TOYOTA CRESSIDA RX 30 típusú, veterán korú négykerekűt sorsolunk ki! Reméljük Téged ér az a szerencse, hogy busszal érkezel és autóval távozol.



Reméljük idén is velünk tartasz — szeretettel várunk!